3Dサウンド体験セットやルナドンⅢベータテスター権が当たる！期待度大のRPG情報も完全掲載

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

Play Online

3

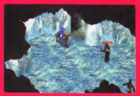
MARCH 1999
No.010

月刊プレイオンライン

1999年3月1日発行（毎月1回1日発行）　第2巻第3号通巻10号
1998年9月30日第三種郵便物認可

開発が進んで判明した新フィーチャー一挙公開

ダークアイズ



中毒プレイヤー続出確定
2大ネットワークRPG特大情報

特集2
話題のゲームを快適にプレイするために必要なスペックを探る

1999年版 ネットワークゲーム用PC構築ガイド

Phase3テストに参加して調べ上げた3DRPGの全貌

EVERQUEST

Play Online Exclusive Review

- ■MOTO RACER 2
- ■RETURN TO KRONDOR
- ■リアルタイム版大戦略＋インターネット対戦
- ■GLOBAL DOMINATION
- ■DARK VENGEANCE
- ■STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D
- ■VIPER RACING
- ■TNN OUTDOORS PRO HUNTER
- ■WCW NITRO
- ■THE SETTLERS Ⅲ
- ■CIVILIZATION Ⅱ GOLD EDITION
- ■FUTURE COP:L.A.P.D.
- ■CYBERSTRIKE 2
- ■TEST DRIVE 5

別次元の進化を果たした究極のフライトシム

FALCON 4.0

付録CD-ROM
REQUIEMなどの話題作＋最新レーシングゲームの体験版を容量限界まで収録

Play Online 3 1999
RPG情報特別強化号！中毒プレイヤー続出確定の「DE」「EQ」「BG」を完全掲載

AXELA

Dark Eyes™

最強のネットワークゲームプロ

1999.

Dark Eyes 予約キャンペーン 1.24-2.17

期間中、公式予約店でご予約の方のみ、購入後もれなく
限定版Dark Eyes攻略本 ー特別攻略情報&豪華設定資料集ーを進呈！

ご予約まで　予約キャンペーン公式参加店は上のマークの縦長ポスターが目印です。

1. 右の予約キャンペーン公式参加店でキャンペーン応募用パンフレットをGET！
2. キャンペーン応募用パンフレットに必要事項を記入の上、レジにご提示ください。
3. レジにて予約スタンプをパンフレットに押印します。
   ※このパンフレットは大切に保管してください。購入時および特典引換時に必要となります。

ご購入からご応募まで

4. ご予約のお店で購入時に、予約スタンプの押されたパンフレットをご提示ください。
5. レジにて購入スタンプをパンフレットに押印します。
   ※購入スタンプは予約店でのみ押印致します。他店では押印致しません。
6. パンフレット記載の手順に従って190円切手同封の上、応募用紙をお送りください。
   ※予約スタンプ、購入スタンプの揃ったもの、切手同封のもののみ有効。

応募用紙到着後、1週間以内に、予約特典をお手元にお届け致します！
※ご応募は、キャンペーン応募用パンフレットに記載の応募締切までとさせていただきます。ご了承ください。

さらにCHANCE!
Dark Eyes店頭ツアーに参加、その場でご予約いただいた方には、出渕裕デザインのキャラクターピンバッジをプレゼント！

Dark Eyes体験ツアー　各ショップ店頭で、いちはやくDark Eyesをご体験ください！

＜札幌＞ヨドバシカメラ札幌店、Depoツクモ二番街店＜秋葉原＞T-ZONEミナミ6F、ラオックスTHE COMPUTER GAME館3F、石丸電気（店舗未定）＜仙台＞ラオックス仙台店4F、ヨドバシカメラ仙台店 ＜新宿＞ヨドバシカメラ（店舗未定）、ソフマップ新宿4号店シカゴ＜茨城＞C-YOU、WONDERSTATION（各店舗未定）＜横浜＞ソフマップGIGA STORE横浜＜広島＞ソフマップGIGA STORE広島＜大阪＞ソフマップ(店舗未定）、ヤマギワソフト大阪店2Fエンターテイメント＜町田＞メディアバレー町田　＜名古屋＞ヤマギワソフトナディアパーク、グッドウィル（店舗未定）＜福岡＞アプライド（店舗未定）、ベスト電器コンピュータウンふくおか

●上記店舗は12/20現在の予定です。変更の可能性がありますので、詳細はDark Eyes公式ホームページ（http://www.dark-eyes.com）でご確認ください。

パッケージ予価：8,800円（税別）

Dark Eyes利用料：1,000円程度（利用料は予定価格です）
※ご利用にはクレジットカードが必要です。
※この他、ご利用にはお客様が契約されているプロバイダ料金、電話回線利用料金が必要です。
※料金には別途消費税が加算されます。

株式会社ネクステック
東京都渋谷区渋谷1-12-1ネクストコムビル6F 〒150-0002
Nextech：http://www.sega-nextech.co.jp

© 1998 NEXTECH CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED

必須（推奨）環境
OS：Windows95またはWindows 98　CPU：PentiumMMX166以上（Pentium II 233以上推奨）　メモリ：32MB以上（64MB以上推奨）
ハードディスク：空き容量が500MB以上必要　CD-ROM装置：4倍速以上のCD-ROM装置　モデム等通信機器：通信速度が28,800bps以上の装置　ディスプレイ：DirectX5対応で640x480ドットのハイカラーが表示できるビデオカード　サウンドボード：Windows95またはWindows 98に対応したサウンドカード、もしくは同等の機能を有する装置　マウス：Windows 95またはWindows 98に対応したマウス、もしくは同等の機能を有する装置
その他：この製品はインターネットに接続してご利用いただくものです。
インターネットへの接続環境はご利用になる方でご用意いただく必要があります。

カスタマーサポートセンター　Tel.03-3505-4063
受付時間9：00-17：00　月曜-金曜／土日祝日を除く

NEXTECH

ジェクト ゲーマーズドリーム第一弾　国産初、超大型ネットワークRPG

2.24 ON SALE

Dark Eyes予約キャンペーン公式参加店　（1998年12月20日現在）

Dark Eyes公式ホームページ（http://www.dark-eyes.com）に最新の予約キャンペーン公式参加店の情報が記載されています

北海道・東北 <北海道> Depoツクモ二番街店（札幌市中央区南2条西1丸大ビル1F TEL.011-242-3199） ヨドバシカメラ札幌店（札幌市北区北6条5-1-12 TEL.011-242-1010） <青森県> POWER DEPOT（八戸市根城字久保85 TEL.0178-46-3553） POWER DEPOT弘前店（弘前市和泉2-18-1 TEL.0172-28-5100） J-ZONE青森店（青森市緑3-9-2 TEL.0177-76-3612） <宮城県> さくらや仙台西口駅前店（仙台市青葉区中央4-1-1 TEL.022-711-3060） パソコンの館仙台店（仙台市泉区中央1-2-3 TEL.022-218-0271） ラオックス仙台店4F（仙台市宮城野区榴岡2-1-25 TEL.022-292-2211） ヨドバシカメラ仙台店（仙台市宮城野区榴岡1-3-1 TEL.022-295-1010） デンコードー・COMP CITY各店（代表：宮城県名取市上余田字千刈田466 TEL.022-382-8778） <岩手県>OAシステムプラザ盛岡店（盛岡市西仙北1-19 TEL.0196-35-2331） <秋田県>OAシステムプラザ秋田店（秋田市東通り8-1-21 TEL.0188-34-9020） ProProShopコム（秋田市広面樋の沖96-1 TEL.0188-37-9801） <山形県>コンピュータシーガル十日町店（山形市十日町2-1-11山西ビル1F TEL.0236-33-1917） <福島県>ラパーラオックスいわき店（いわき市中央台飯野4-1 TEL.0246-29-2200） J-ZONE郡山店（郡山市松木町2-88 TEL.024-941-7350） ヨドバシカメラ郡山店（郡山市燧田195 TEL.0429-31-1010） シーガル郡山店（郡山市香久池2-2-4郡山警察署傍 TEL.0249-21-6450） メディアシティボム福島店（福島市栄町1-1 TEL.0245-25-5432）

茨城県 C-YOUつくば店（つくば市東荒井32-2 TEL.0298-51-1677） C-YOU東海店（那珂郡東海村舟石川749 TEL.029-287-0370） C-YOU取手東店（取手市青柳444-1TEL.0297-72-5760） C-YOU鹿島一番館（鹿島郡神栖町鰐川1-22 TEL.0299-93-4420） C-YOU水戸一番館（水戸市河和田町字榎本3572-2 TEL.029-254-0500） WONDERSTATIONひたちなか店（ひたちなか市馬渡3857-1 TEL.029-276-0005） WONDERSTATION竜ヶ崎店（竜ヶ崎市河原代町5588 TEL.0297-64-1351） WONDERSTATION古河店（古河市鴻巣956-1 TEL.0280-48-7033） WONDERSTATION日立田尻店（日立市田尻町3-25-13 TEL.0294-43-8211） WONDERSTATION波崎店（鹿島郡波崎町本郷新田8519 TEL.0479-40-3131） 石丸電気つくば店（つくば市東新井31-13 TEL.0298-51-1400） 石丸電気ビッグワン水戸店（水戸市見和3-663-15 TEL.029-255-1401） T-ZONEパソコンDOME（土浦市湖北2-1-5 TEL.0298-24-2234）

千葉県 ラオックスコンピュータ館千葉（千葉市中央区問屋町1-60千葉ポートタウン TEL.043-245-9371） ラオックス八千代台店（八千代市八千代台1-5-5 TEL.0474-85-2261） ナカムラ＆C-YOU江戸川店（流山市美原2-131-1 TEL.0471-54-5300） C-YOU柏店（柏市柏3-1-1 TEL.0471-67-3334） WONDERSTATION鎌ヶ谷店（鎌ヶ谷市東鎌ヶ谷1-6 TEL.0474-44-3844） 石丸電気柏店（柏市富里2-5-1 TEL.0471-71-1400） メディアバレー千葉（千葉市中央区中央3-2-9 TEL.043-224-9700） ヨドバシカメラ千葉店（千葉市中央区富士見2-3-1 TEL.043-276-5611）

埼玉県 ラオックスザ・コンピュータ館熊谷店（熊谷市銀座2-87-1 TEL.0485-27-3700） ラオックス川越店（川越市城下町11-1 TEL.0492-29-2111） マツモト電気狭山店（狭山市富士見1-28-7 TEL.0429-56-3288） スーパードキドキ武蔵浦和店（浦和市沼影1-13-15 TEL.048-866-0200） ラオックス南浦和店（浦和市南本町2-26-2 TEL.048-861-3111） ラオックス春日部コンピュータ館（春日部市粕壁1-6-5 TEL.048-761-9171） PC BUY-KING入間店（狭山市鵜の木21-34-35 TEL.0429-54-1771） ソフマップGIGA STORE大宮（大宮市桜木町2-1大宮西武ビル TEL.048-648-2011） ラオックス入間店（入間市豊岡2-1-1入間ショッピングプラザサイオス3F TEL.0429-65-0241）

東京都 <秋葉原>ラオックスTHE COMPUTER GAME館3F（千代田区外神田1-13-3 TEL..03-3251-6954） ヤマギワソフト5Fエンターテイメント（千代田区外神田3-13-12 TEL.03-3253-2111） オーバートップ（千代田区外神田3-11-5 TEL.03-3255-3229） T-ZONEミナミ6F（千代田区外神田4-3-3 TEL.03-3257-8736） ソフマップ東京14号店（千代田区外神田3-15-6小暮末広ビル TEL.03-3258-3155） ソフマップ東京1号店シカゴ（千代田区外神田1-10-8平岡ビル3F TEL.03-3253-9403） 石丸電気本店2F（千代田区外神田1-9-14 TEL.03-3255-5820） 石丸電気ゲームワン（千代田区外神田1-4-21 TEL.03-3251-0011） 石丸電気ソフトワン（千代田区外神田3-1-16ダイドービル2F TEL.03-3251-5555） 石丸電気駅前店（千代田区外神田1-15-4 TEL.03-3255-1600） <新宿>さくらやパソコン・OA館（新宿区新宿3-19-2 TEL.03-5269-3030） ヨドバシカメラ新宿西口大ガード店（新宿区西新宿1-3-2 TEL.03-3346-8585） ヨドバシカメラグッドギア東口店（新宿区北新宿3-26-3 TEL.03-3356-1010） ヨドバシカメラマルチメディア館3F（新宿区西新宿1-11-1ヨドバシKビル TEL.03-3346-1010） ビックパソコン館新宿東南口店（新宿区新宿3-35-18 TEL.03-3226-1111） ビックパソコン館新宿東口店（新宿区新宿3-26-14 TEL.03-5360-0002） ソフマップ新宿4号店シカゴ（新宿区西新宿1-18-20第一火災西新宿ビル4F TEL.03-3345-2780） <池袋>ビックパソコン館新本店（豊島区東池袋1-6-2 TEL.03-5956-1111） <上野>ヨドバシカメラ上野店（台東区上野4-9-8 TEL.03-3837-1010） <八王子市>ヨドバシカメラ八王子店（八王子市東町7-4 TEL.0426-43-1010） <町田市>ヨドバシカメラ町田駅前店（町田市原町田1-1-11 TEL.0427-21-1010） メディアバレー町田（町田市原町田3-2-8 TEL.0427-21-2021） ソフマップGIGA STORE町田（町田市森野1-14-17西友町田店5F TEL.0427-39-9800）

神奈川県 ラオックスTHE COMPUTER GAME館厚木（厚木市中町3-2-1 TEL0462-22-7691） ラオックス横須賀店（横須賀市若松町2-30 TEL.0468-20-1731） ラオックス大和店（大和市深見西1-2-20 TEL.0462-61-2010） ヤマギワ横浜店（横浜市中区羽衣町2-5 TEL.045-261-2111） ヨドバシカメラ横浜店（横浜市西区南幸2-15-8 TEL.045-313-3030） ヨドバシカメラ横浜駅前店（横浜市西区南幸1-5-10 TEL.045-313-1010） ソフマップGIGA STORE横浜（横浜市西区南幸2-15-13ビブレ7F TEL045-323-8030） ダイオーショッピングプラザコンピュータ館（横浜市青葉区あざみ野1-7-1 TEL.045-903-1985） ヨドバシカメラYMステーション京急川崎駅前店（川崎市川崎区駅前本町21-12 TEL.044-221-1010）

静岡県 すみやパソコンアイランド静岡国吉田店（静岡市国吉田4-5-23 TEL.054-263-5900） すみやパソコンアイランド富士店（富士市高島町3 TEL.0545-51-7227） すみやパソコンアイランド浜松高台店（浜松市幸4-4-3 TEL.053-473-3022） すみやパソコンアイランド浜松宮竹店（浜松市宮竹町249-1 TEL.053-463-3711） すみやパソコンアイランド三島店（駿東郡清水町玉川157-1 TEL.0559-81-8171）

愛知県 コンプマート名古屋（名古屋市中村区名駅4-22-21 TEL.052-589-3000） J-ZONEワンダーシティ店（名古屋市西区二方町40-5 TEL.052-505-2225） グッドウィル3号店（名古屋市中区大須3-19-15 TEL.052-243-5871） グッドウィル情報百貨店（名古屋市中区大須3-18-21 TEL.052-249-3873） ヤマギワソフトナディアパーク（名古屋市中区栄3-18-1ナディアパークビジネスセンタービル7F TEL.052-265-2111）三洋堂書店上前津店（名古屋市中区大須3-10-16 TEL.052-251-8334） コンプマート大須マルチメディアランド（名古屋市中区大須3-10-19 TEL.052-252-0181）

中部・北陸 <長野県>ラオックス松本コンピュータ館（松本市双葉19-10 TEL.0263-29-1110） ラオックスヒナタコンピュータ館（長野市権堂2210 TEL.026-237-2221） <新潟県>ソフマップGIGA STORE新潟（新潟市万代3-1-1ミナミプラザ1F TEL.025-249-9001） ラオックス長岡店（長岡市青葉台1丁目甲120-38 TEL.0258-21-4531） ヨドバシカメラ新潟店（新潟市花園1-1-1A館2F TEL.025-249-1010）

関西・中国 <大阪府>ソフマップ大阪5号店シカゴ（大阪市浪速区日本橋5-7-17高橋ビル2F TEL.06-6634-6308） ソフマップ大阪7号店SAURUS（大阪市浪速区日本橋3-6-18ソフマップ7号店ビル2F TEL.06-6634-6107） ヤマギワソフト大阪店2Fエンターテイメント（大阪市浪速区日本橋3-4-9 TEL.06-6643-3331） TSUTAYA東香里店（枚方市東香里3-3-13 TEL.0720-60-2000） <京都府>J&P京都寺町店WINDOWS館（京都市下京区寺町通仏光寺下ル恵美須之町549 TEL.075-341-4411） TSUTAYA西院店（京都市右京区西院三蔵町9番地近畿土地西院ビル TEL.075-325-3333） <兵庫県>ソフマップGIGA STORE神戸（神戸市中央区東川崎町1-3-3神戸ハーバーランドセンタービル TEL.078-360-4188） <広島県>ソフマップGIGA STORE広島（広島市中区大手町2-3-1 TEL.082-544-3200）

九州 <福岡県>アプライド各店（代表：福岡県福岡市博多区豊2-3-10 TEL.092-481-7800） ベスト電器コンピュータウンおりお（北九州市八幡西区東筑2-4-14 TEL.093-693-8777） ベスト電器コンピュータウンふくおか（福岡市中央区天神1-9-1 TEL.092-741-7677） <長崎県> ベスト電器コンピュータウンながさき（長崎市新地町1-1 TEL.0958-28-1188） <大分県> デオデオ大分光吉店（大分市大字光吉963-1 TEL.0975-67-8811） <熊本県> J&P熊本店（熊本市西原3-3-22ビッグウェイ東バイパス店内 TEL.096-382-2121） <鹿児島県>ベスト電器鹿児島PC館（鹿児島市西千石町1-1第一生命ビル TEL.0992-23-2081）

東京ゲームショー春出展！新作続々登場予定。ご期待ください。

ゲーマーズドリーム公式ホームページ　http://www.gamersdream.ne.jp/

TM

PROUDLY PRESENTED BY NTT DATA

株式会社NTTデータ
ゲーマーズドリーム事務局

〒135-6033　東京都江東区豊洲3-3-3豊洲センタービル
ゲーマーズドリームに関するお問い合わせはE-mailで：kanon@gamersdream.ne.jp

ゲーマーズドリームならびに　は株式会社NTTデータの商標です。

資料請求 No.001

いいプロバイダー、選ぼ!!

国際ローミングサービス開始!
海外144ヶ国、約1700のアクセスポイント。
※国際ローミングサービスのご利用に際しては、別途接続料金30円／分とアクセスポイントまでの通話料がかかります。
＊詳しくはODNホームページへ

ODN
Open Data Network

安い!
接続料金 月1,950円(定額制)。しかも入会金無料。
[接続料金はメールID込みの料金です。]
※0088市外電話サービスへの加入が必要です(加入料無料)。

カンタン!
CD-ROMで、らくらくオンライン・サインアップ!
本誌付録のCD-ROMに収録の「ODNスターターキット」で、ダイヤルアップの加入から接続設定までかんたんにできます。

楽しい!
ホームページで情報発信もOK!
「ホームページをつくりたい」「メールボックスを追加したり、容量を増やしたい」—こんなこだわり派のニーズにもODNは応えます(オプション・サービス)。
「SODA」でお気に入りレジャー情報を見つけ、「タウンリンク」で買い物を楽しむ!
「SODA」は自分の好みに合わせて、レジャー関連情報を集めてくれるパーソナル・ナビゲーション・サービス(無料)。《http://www.soda.ne.jp》
一方、「タウンリンク」は、おしゃれな人気ショップが集合。ここなら素敵なギフトも見つかります。
《http://www.townlink.ne.jp》

安心!
日本テレコムだから、速い、ゆとりの大容量回線! 海外主要拠点にもダイレクトに接続!
日本テレコムならではの大容量回線だから、インターネットに高速でらくらくつながります(東京〜大阪は300Mb/s)。しかも、米国、45Mb/sを始め、アジア各国にもダイレクトに接続。海外へのアクセス環境も抜群に快適です。
通話料無料のサポートセンター。
ODNに関するご不明な点はサポートセンターの専門スタッフがお答えします。しかも、フリーコールだから、全国どこからでも通話料無料。平日21:00、土曜18:00まで受付OK。

とにかく安心、スイスイ使える
日本テレコムのインターネット「ODN」

アクセスポイント全国135都市に拡大中! (開設済) 釧路・北見・旭川・帯広・岩見沢・小樽・札幌・千歳・室蘭・苫小牧・函館・青森・八戸・秋田・山形・盛岡・仙台・福島・郡山・宇都宮・高崎・前橋・太田・熊谷・水戸・常陸太田・竜ヶ崎・土浦・久喜・草加・浦和・川口・川越・東松山・所沢・東京・武蔵野三鷹・国分寺・立川・八王子・柏・千葉・市原・市川・船橋・東金・成田・木更津・横浜・川崎・横須賀・藤沢・平塚・厚木・相模原・小田原・新潟・長岡・長野・松本・甲府・沼津・清水・富士・静岡・浜松・豊橋・名古屋・一宮・瀬戸・刈谷・岡崎・豊田・春日井・半田・岐阜・大垣・桑名・津・四日市・富山・高岡・金沢・福井・大津・宇治・京都・大阪・寝屋川・八尾・茨木・堺・和泉・富田林・岸和田貝塚・池田・神戸・西宮・三田・加古川・姫路・奈良・大和高田・和歌山・岡山・倉敷・広島・呉・高松・松山・徳島・高知・鳥取・松江・山口・下関・福岡・久留米・北九州・佐賀・長崎・佐世保・大分・熊本・宮崎・鹿児島・那覇。(1月以降開設予定) 弘前・小山・茂原・青梅・津島・尾張横須賀・福山・尾道。 各アクセスポイントでデジタル回線(ISDN同期64kb/s)とアナログ回線(56kb/sまで)*どちらもOK。
※K56flexに対応。ただし、北見・帯広・千歳・室蘭・苫小牧・釧路・甲府はX2に対応。東京、大阪はK56flex、X2、PIAFSに対応。また、ブルーのアクセスポイントはV90にも対応しています。 ※上記のアクセスポイントは、NTT回線でのご利用になります。
◎全国共通アクセスポイント:全国どこからでも0088のおトクな回線で、10円／60秒(8:00〜23:00)・10円／70秒(23:00〜8:00)でつながります。アステルからは時間帯、距離に関係なく、13円／60秒でPIAFS対応通信ができます。
※ODNサービスのご利用に際しては別途アクセスポイントまでの通話料金がかかります。通話料金はご利用される電話会社の料金となります。 ＊Windowsは、米国Microsoft社の登録商標です。 ＊MacintoshはApple Computer社の商標、または登録商標です。 ＊価格は消費税別

日本テレコムだから、常時接続が月34,000円(DA64kb/s*)からとお得! 常時接続できる専用線サービスも、日本テレコムならお得で快適。手軽なエコノミーII(64kb/s〜1.5Mb/sの3品目)、高品質で信頼性の高いファスト(64kb/s〜6Mb/sの12品目)など、多彩なサービスをご用意しています。 ※アクセス料込

新賞品で、さらにパワーアップ!
Happy!インターネットキャンペーン ODNに入会してすてきな賞品を当てよう!(99年1月31日まで)
おともだちご紹介キャンペーン あなたのお友達をODNに紹介してください。(99年3月31日まで)
詳しくは、ODNホームページ(http://www.odn.ne.jp)まで

●お問い合わせは:〒136-0075 東京都江東区新砂1-8-2東水エビル
ODNサポートセンター
0088-86 (ODNサービス案内・無料)
0088-85 (ODN接続サポート・無料)
[受付時間] 9:00〜21:00(平日)9:00〜18:00(土曜)※日・祝祭日休 <FAX>0088-22-8850(24時間無料着信)
<E-mail>odn-support@odn.ad.jp(ODNサービス案内)、tech-support@odn.ad.jp(ODN接続サポート)

世界をつなぎ あなたにつなぐ
日本テレコム
<ODNホームページ>http://www.odn.ne.jp/

資料請求 No.002

ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

『ODNスターターキット』利用方法

本誌CD-ROMに収録

はじめに

パソコン、モデム(TA)、電話回線を接続し、モデム(TA)を使えるようにして下さい。

*本スターターキットをご利用される前に必ず[ご利用の注意事項]をお読み下さい。

※Internet Explorer 3.02 以下(Windows95)をお使いのお客様は、まず「ODNスターターキット」のインストールを実行し、オンラインサインアップを行って下さい。

※Internet Explorer 4.0 以上(Windows 95・98)をお使いのお客様は、「オンラインサインアップの開始」から行って下さい。

「ODNスターターキット」のインストール

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

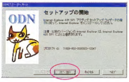
②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」*→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。
スターターキットが起動します。

※ODN収録フォルダ名は雑誌ごとに異なります。
収録フォルダ名の詳細は、本誌のCD-ROM紹介ページをご覧下さい。

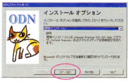
③「サインアップ」ボタンをクリックして下さい。
(「リリースノート」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承認」をクリックして下さい。)

④確認画面面が表示されますので「同意する」を選択すると「セットアップの開始」に進みます。

⑤「セットアップの開始」画面が現れます。
「次へ」ボタンをクリッ クして下さい。

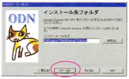


⑥「使用許諾書」に「同意する」を選択し「次へ」をクリックすると「インストールオプション」画面が現れます。いずれかを選択し「次へ」ボタンをクリックして下さい。(標準は「標準インストール」)

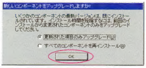


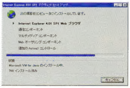
⑦「デスクトップのアップデート」画面が表示されるので「はい」「いいえ」のいずれかを選択して下さい。(標準は「はい」)

⑧「インストール先フォルダ」画面が表示されます。インストール先フォルダを選択して下さい。

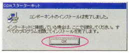


⑨「新しいコンポーネントをアップグレードしますか?」が表示されます。いずれかを選択して下さい。





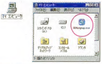
⑩インストール完了メッセージが表示されたら「OK」をクリックして下さい。



⑪「コンピュータを再起動する必要があります」と表示されたら「OK」をクリックして下さい。

オンラインサインアップの開始

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

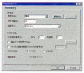


②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。
スターターキットが起動します。

③「サインアップ」ボタンをクリックして接続を開始して下さい。
(「リリースノート」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承認」をクリックして下さい。)

④接続が完了し、しばらくするとオンラインサインアップの画面が表示されます。

*注意:ここで接続がうまくいかない場合、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、「ダイヤルのプロパティ」をクリックして設定を確認して下さい。



⑤オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。

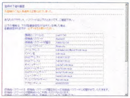
*注意:アクセスポイント選択画面ではご利用されるエリアにあわせてアクセスポイントを選択して下さい。

***注意:お客様番号は日本テレコム市外電話サービスの請求書に記載されています。またソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。**

オンラインサインアップの完了

①登録が終了すると「登録終了通知画面」が表示されます。

*注意:この「登録終了通知画面」の情報はお客様がODNをご利用される際に必要な情報となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。この情報を紛失された場合には、後日郵送される「ご利用のご案内」に記載されている仮パスワード切替日までODNの接続ができなくなります。なお、お客様の接続情報についてはサポートセンターでは一切照会できません。



②「自動設定を行う」ボタンをクリックするとインターネット接続に必要な設定が自動的に行われます。設定完了後、回線が切断され、サインアップが終了します。

ODNへの接続

①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。

②パスワードを入力し接続して下さい。

*注意:オンラインサインアップで設定されるパスワードは仮パスワードです。仮パスワードには有効期限があります。登録後送付されるODNご利用のご案内に仮パスワードの有効期限と接続パスワードが記載されていますので、有効期限がきましたら接続パスワードを入力して下さい。

世界をつなぎ あなたにつなぐ
日本テレコム

ご不明な点は **ODNサポートセンター**

0088-85
(ODN接続サポート・無料)

0088-86
(ODNサービス案内・無料)

へお問い合わせください。

tech-support@odn.ad.jp(ODN接続サポート)

Play Online

中毒プレイヤー続出確定2大ネットワークRPG特大情報

開発が進んで判明した新フィーチャー一挙公開
010 **ダークアイズ極秘情報**

Phase3テストに参加して調べ上げた新世代3DRPGの全貌
EVERQUESTのすべて 054

ダークアイズ

EVERQUEST

ニュース

018 **Play Online NEWS Summary**
- ●Cavedog Entertainment社で「AMEN」の仕上がりを聞く
- ●「MECH WARRIOR 4」はマイクロソフトからリリースされる!
- ●本誌特別枠入手! ルナティックドーン Ⅲベータテスター追加募集 ほか

国内外の売れ行きが一目で分かる
パソコンゲーム売上げランキング 032

ソフトウェアリリーススケジュール 034

特集1

053 **マルチプレイが熱い パソコンゲーム高密度攻略**

FALCON 4.0 066
5年の歳月を経て登場したフライトシミュレーター「FALCON 4.0」。別次元の進化を果たしたシリーズ最新作では、シングル・マルチとも遊びがいのある出来栄えになっている。"シミュレーター"と呼ぶにふさわしいこのタイトルを、2号連続で徹底的に攻略する

HERETIC Ⅱ 072
シリーズ初のTOMB視点になった「HERETIC Ⅱ」は、スピード感のある戦闘が楽しめる3Dアクションだ。伝統の「鶏化魔法」も継承されており、前作ファンも楽しめる内容になっている。今回はシングルプレイの攻略を交え、初めてプレイする人にも楽しめる構成でお届けする

GANGSTERS 080
ギャングのボスとなって街の支配をする、新感覚のシミュレーション「GANGSTERS」は、150ページものマニュアルが付くち密なゲームだ。ここでは、ゲームをすぐに楽しむために必要な情報のみを抽出して構成した。実戦で使えるTipsも数多く掲載したので、マニュアルを読む前にまずこれを読め

BALDUR'S GATE 086
今回で最終回となる「BALDUR'S GATE」の攻略は、ゲーム展開の肝となるクエストに関する情報を公開する。戦闘で経験値を稼ぐことがメインではないこのRPGを進めていく上で、欠かすことのできない内容を完全網羅。これまでの攻略情報を合わせると、海外プレイヤーとも安心してパーティープレイが楽しめる

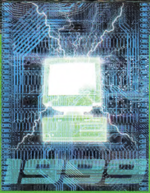
FALCON 4.0

HERETIC Ⅱ

GANGSTERS

CONTENTS

March 3 1999



特集2

話題のゲームを快適にプレイするために必要なスペックを探る

1999年版 ネットワークゲーム用 PC構築ガイド

101

パソコン用ソフトの中でも、特にハイスペックを要求するのがゲームだ。新しいゲームでグラフィックやサウンドがハイクオリティーになるのに従って、CPUやビデオカードに対する要求も高次元になってきている。この特集では、1999年にリリースが予定されているリソースイータータイトルを快適にプレイするためのパソコンスペックをさまざまな角度から検証してみる。自作派ユーザーは必見の内容満載だ

ゲームソフトレビュー

035

Play Online Exclusive Review

- MOTO RACER 2
- RETURN TO KRONDOR
- リアルタイム版大戦略＋インターネット対戦
- GLOBAL DOMINATION
- DARK VENGEANCE
- STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D
- VIPER RACING
- TNN OUTDOORS PRO HUNTER
- WCW NITRO
- THE SETTLERS Ⅲ
- CIVILIZATION Ⅱ GOLD EDITION
- FUTURE COP：L.A.P.D.
- CYBERSTRIKE 2
- TEST DRIVE 5

特別企画

新しいPAWは使える・楽しめる新機能目白押し！

PAW THE NEXT GENERATION

3Dコミュニケーションツール「PAW」が、大幅に進化した。これまで以上にコミュニケーションを重視した使える新機能や、スケールアップしたワールドなど、既存ユーザーも見逃せない内容満載

115

連載

092	ただで遊べるネットワークゲーム HOVERRACE SEA RACERS
098	3Dアクセラレーター定点観測 Do! Voodoo
120	QUAKEⅡ定点観測 IMPULSE 999
122	ULTIMA ONLINE定点観測 UO.net
124	battle.net定点観測 Blizzard from Far East
126	Code Factory
129	私が最初にハマったゲーム ファーストインビテーション 安井　勉の場合
130	チューンナップの鬼 OVER THE 100fps
131	Play Online Mac館
132	TECHNICAL EDGE　新製品レビュー
135	BACKSTREET, USA
136	いかさま野郎 チートコマンダー
138	すべての疑問に答えます Gamer's Pit
142	Play Online SQUARE
143	10分で覚えられる ネットワークゲーマーのための英会話

その他

017	付録CD-ROMハイライト
100	バックナンバーのお知らせ
128	読者プレゼント 3Dサウンド体験セットが当たる！
140	付録CD-ROMの使い方
144	次号予告・広告索引

ARTDINK

あなたの世界に、見知らぬ誰かが訪れる。

誰かの世界が、あなたの訪れを待っている。
さまざまな世界への旅が、たくさんの冒険者との出会いが、
あなたのホームワールドを変えていく。

1999年、ルナティックドーンはリンクゲートから“世界”につながる。

ネットワーク対応

LUNATIC DAWN III
ルナティックドーンIII

CD-ROM　HD HARD DISK ONLY

ファンタジーRPG　1999年 春 発売予定　予定標準価格12,800円(税抜)

©1998 ARTDINK.All Rights Reserved.

NO COPY このソフトは著作権法によって保護されています 使用条件を守りましょう (社)コンピュータソフトウエア著作権協会

●Microsoft、Windows、IntelliMouseは米国及びその他の国におけるMicrosoft Corporationの登録商標です。
●PentiumはIntel Corporationの登録商標です。
●その他、記載されている社名及び商品名は、登録会社の登録商標または商標です。
●本ソフトを当社に無断で複製すること及び賃貸・擬似レンタル・中古品販売についてこれを一切許可しません。

〈アートディンクホームページでは、商品紹介とあわせて通信販売サービスも行っております。詳しくはホームページをご覧ください。〉

行動次第で刻々と変化する世界「ホームワールド」。さらに今作ではオリジナルの「依頼」の作成が可能になりました。こうしてできあがった数々の個性豊かなワールドを「リンクゲート」が結びます。ネットワークを通じて、他の冒険者のワールドを訪れる。あるいは自分の世界にたくさんの冒険者を招き入れる。「ルナティックドーンⅢ」は冒険者の数だけ遊び方が存在するのです。

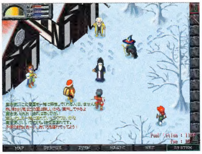
かつてない体験をお届けする為に。いよいよ「ルナティックドーンⅢ」公開β版テストがスタートします。新しいルナテイックドーンの世界に、ぜひご期待ください。

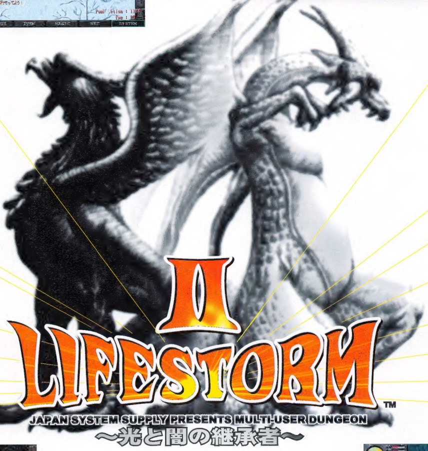
©ARTDINK.All Rights Reserved.

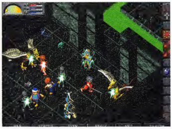
〒261-8701 千葉市美浜区中瀬2-6 WBG マリブウエスト21階 TEL.043-299-7890
URL http://www.artdink.co.jp/
株式会社アートディンク

ネットワークRPGはさらに進化した。

キミが言葉を紡ぐ。キミが歴史を創る。







平成11年2月発売予定
価格 8,800円（予価）※価格には3ヶ月間のプレイ料金が含まれます。

詳細情報はこちらのホームページへ **http://www.titan.co.jp/**

動作環境 ●OS：Microsoft（R） Windows（R）95/98 ●CPU：Intel Pentium（TM）200MHz以上 ●HD：400MB以上（さらにスワップ領域が別途必要） ●メモリ：64MB以上 ●CD-ROMドライブ：4倍速以上 ●グラフィック：DirectDraw6と互換性のあるドライバをそなえたビデオカード（要VRAM2MB） ●サウンド：DirectSound6と互換性のあるドライバをそなえたサウンドカード ●ネットワーク環境：32ビットTCP/IPスタックをそなえた28.8Kbps以上のPPP接続またはダイレクト接続 ●その他：DirectX6（ゲームCD-ROMに同梱）、マウス、キーボード、スピーカ
※上記の内容につきましては、あくまでも現在検討中の仕様ですので、製品の最終仕様をお約束するものではありません。仕様につきましては予告なく変更する場合がありますのでご承知くださいますようお願い申し上げます。

※Microsoft、Windows、DirectX は米国 Microsoft Corporation の米国及びその他の国における登録商標です。 ※Pentium は米国 Intel Corporation の登録商標です。

日本システムサプライ株式会社 〒564-0063 大阪府吹田市江坂町1-23-20 TEK第二ビル6F
TEL. (06) 6338-9185 FAX. (06) 6338-9187 URL http://www.titan.co.jp/

STAR★FISH
二〇××年、世界がひきさかれる時・・・。
アクション、アドベンチャー、
シューティングの要素をふんだんに取り入れた
リアルタイム戦略シミュレーションゲームが登場！
ZAX A-007
COUNTER BLOW
カウンターブロウ
● モデム、シリアルケーブル、LAN、インターネットによって4人までマルチプレイ可能。
● 高度なAI（人工知能）による本格的戦略バトル。
● 建設物の建設場面や製作画面がリアルタイムアニメーションで展開。
● 昼と夜の概念を取り入れた、よりリアルな戦略シミュレーション。
1月22日 発売予定
希望小売価格 8,800円
＜動作環境＞
● 対応機種：Windows95、Windows98 ● 対応CPU：Pentium100MHz以上
● 必要メモリ：16MB以上（推奨32MB以上）● ハードディスク：空き容量120MB以上
● ディスプレイ：640×480ドット以上、256色以上表示ができるもの
● サウンド：サウンドブラスター又は、サウンドブラスター互換ボード必須
● CD-ROMドライブ4倍速以上（推奨8倍速以上）● DirectX3.0以上
● 要マウス・キーボード
©1998 STAR FISH INC. ©1997 SKC Ltd. ©CENOZOIC
通信販売のご案内
お近くにお取り扱い店のない場合は、FAX・電話でご注文を承ります。 FAX:03-3366-1547 TEL:03-3366-1552（月～金 9:30～18:00祝祭日を除く）
尚、発送は現金書留か郵便振替でお振り込みいただいてから、二週間以内になります。
STAR★FISH
販売・お問い合わせ先：株式会社スターフィッシュ
〒169-0074 東京都新宿区北新宿1-27-12 グランドステイタス北新宿2F 当社ホームページ http://www.dinet.or.jp/starfish/
SKC
資料請求 No.009

開発が進んで判明した新フィーチャー一挙公開

ダークアイズ極秘情報

本格的ネットワークRPGとしてますます期待の膨らむ「ダークアイズ」。今回、さらに新しいバージョンのプレベータ版CD-ROMを入手した。前回と比べて大幅に増えたオブジェクト、追加されたさまざまな機能を試して得ることができた貴重な情報を、いち早くお届けしよう。

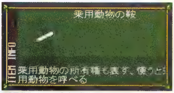
文／菅原有香

乗用動物や新クエストなどてんこ盛りの新情報完全紹介

さらに進化した惑星フェアホープ ついに乗用動物も登場

新しいプレベータバージョンの「ダークアイズ」をプレイして驚いたのが、その急激な進化だ。ネクステックによる開発はかなりのスピードで行われている模様で、変化や起伏に乏しく単調だった草原や森林には、さまざまな木々や草花が配置された。また、旅の途中では、波の音などが冒険者たちの耳を楽しませてくれる。とにかく、ワールドに存在するオブジェクト、使用できるアイテムや機能が格段に増えたのだ。そんな中で、ひときわ目に付いた特徴について順に紹介していこう。

これがオーガルの乗用動物だ。ぷくぷくとした外見は、なかなかかわいい。人間の2倍程度の速度で歩き、走る。乗り物に乗ったままでの戦闘はできない



乗用動物は、この「乗用動物の鞍」を使うことによって現れる。降りるときは、もう一度このアイテムを使う。動物が突然現れて、消えてしまうのはなぞだ

まず初めに、今までも姿が確認できていた、乗用動物について説明しよう。今回のバージョンでは、最初からプレイヤーキャラクター（以下、PC）は乗用動物を所有していた。権利書ともなる「乗用動物の鞍」というアイテムを使うことによって、いつでも自由に動物に乗って移動することができたのだ。

今回確認できたのは、オーガルの乗用動物のみだった。この動物の名前は不明だが、おとなしい草食性の動物で、ふっくらしており、いかにも乗り心地の良さそうな感じだ。走る速度はだいたい人間の2倍程度といったところで、「ULTIMA ONLINE」（以下、UO）で乗用として活躍していた馬の速度をイメージしてもらえば分かりやすいだろう。迅速で、より快適な旅のためにも、乗用動物はダークアイズでの冒険に欠かせない存在となることだろう。

一方、インファンの乗用動物には、固い皮膚に覆われた肉食動物を予定しているらしいが、残念ながら今回のバージョンでは確認できなかった。

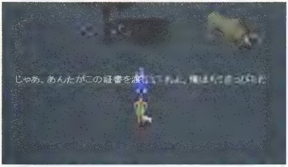
単なる「お使い」で終わらない「探す」楽しみを提供するクエスト

次に、プレイの楽しさを増大させてくれる、クエストの追加について紹介しよう。こちらも、前回に比べて種類が増えていた。ここでは、数ある中から、交易証書を取ってくるクエストを紹介しよう。

このクエストは、オーガルの街でホルベルトという男に話し掛けることによって始まる。彼は、商売を始めるために届け出なくてはならない交易証書を待っている。ところが、それを持ってくるはずのオセロという男の到着が予定より遅れているため、いてもたってもいられずやきもきしているところなのだ。急いでオセロを探し、証書を手に入れてホルベルトのところまで届けてやろう。オセロは、街からやや離れたフィールドで、モンスターの出現に驚き、すくみ上がっている。街の南側を道なりに探せば、すぐに彼を見つけることができるはずだ。

オセロは、たった20エルドでこんな危険な使いを頼んだホルベルトに怒り心頭の様子。ここはさっさと証書を受け取って、ホルベルトに渡してやるのが良さそうだ。

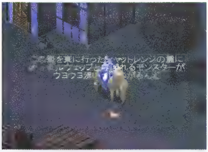
ここからクエストが始まる。商売を始める予定のホルベルトは、証書が届かずに困っている様子。小遣い稼ぎだと思って引き受けてやろう



夜のやみに包まれ、モンスターのはいかいする森でオセロを発見！　無事に証書を受け取った。しかし、オセロは危険手当だと言い張って、PCの報酬になるはずの20エルドを持っていってしまう……がめつい

ショートボウを装備した場合。パラメータに注目

スピリットワンドに装備を換えてみた。設定パラメータのとおりに、PCの能力上昇が見られる



怪しい男からそっと聞く、やみ商人との取り引きのクエスト。モンスターを倒して手に入る鉱石が、高く売れるらしい

クエストは、ほかにもフィールドに迷い出てしまった子供の救出を母親から依頼されるものや、モンスターを倒して得られる珍しい鉱石をやみ商人に売るなど、単調な「お使い」だけで終わらない、面白そうなものが数多く用意されている。

各アイテムのパラメータがウインドウで表示される

今回のバージョンでは、装備品を始めとする、ゲーム内のアイテムの数や内容がぐっとパワーアップした。また、単に種類が増えただけでなく、システム面での進歩もあった。アイテムにカーソルを合わせることでウインドウが自動で開き、それぞれのアイテムの説明が表示されることは2月号でもお伝えしたが、各アイテムのパラメータも表示されるようになったのだ。レアアイテムはともかく、通常で手に入るアイテムについての詳細な情報を確認できるこの機能は、プレイヤーにとってかなり有益に使える機能だと言えるだろう。

さらに、武器については、実際に装備したときのグラフィックの違いもきちんと表現されるようになった。戦闘の際に必ずお世話になることになる、武器・防具といったキャラクターの装備品には開発陣も力を入れているらしく、剣一つとってみてもすでにかなりのバリエーションが確認され、また細かい設定がされている。

ダークアイズにおいては、装備品は単なる戦いの道具ではなく、キャラクターの能力をサポートする存在でもある。各武器・防具には、それぞれに応じたHP（体力）、MP（魔力）、STR（攻撃力）、DEF（防御力）、INT（知力）、AGI（敏捷力）、C.P（クリティカル値）、S.S（呪文無効化率）の八つのパラメータが設定されている。アイテム説明ウインドウで確認できる、これらの武器や防具の細かいパラメータは、PCの能力に与える効用を示しているのだ。

例えば、「スピリットワンド」というアイテムは、MP5、STR8、INT8と記されている。つまり、これを装備したPCはMPが5ポイントアップし、攻撃力と知力もさらに8ポイント上昇するというわけだ。こうした武器・防具のパラメータの存在によって、ますます自分の戦い方や好みに合わせて、慎重に装備を選ぶことが重要になってくることだろう。

PCのカラーチェンジがついに可能に　マップボタンも追加

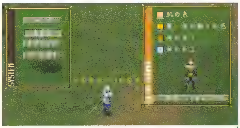
できるかどうかプレイヤーを心配させていたPCのカラーチェンジだが、システムメニューの「色変更」ボタンで開くカラーチェンジ画面にて設定できるようになった。

今回のバージョンでは、設定できた項目は、肌の色、髪／兜（かぶと）の飾りの色、体の色（メインカラー）、体の色（サブカラー）の四つだ。選択できる色数や項目は、今後増える可能性もある。PCのカラー、装備している武器、そしてチャット時のフォントによって、顔見知りの仲間を見た目だけで認識することもじゅうぶん可能になるだろう。

さらに、システムウインドウには「マップ」「オプション」というボタンも追加されていた。広大なフェアホープの世界を、マップなしで動き回るのはかなりつらい。マッピング機能は、是非必要な機能だ。

残念ながら今回のバージョンでは、マップボタンは機能していなかったが、マップ画面がどのようなものか確認でき次第、今後の誌面にて紹介していきたい。また、オプションについても今回のバージョンでは機能しなかったため、その内容については明らかになるのを待ってほしい。BGMやサウンドの音量調整、ON／OFFやそのほかのゲーム環境の設定などが可能になるのだろうか？　非常に興味があるところだ。

左から剣、やり、おのを装備したときのグラフィック変化。特殊な武器は、さらに色の違いがはっきりしているようだ



PCの色は「色変更」で行う。渋い色合いでまとめるのも、はるか遠くからでも分かるように、ネオンサインよろしくド派手な取り合わせにするのも、プレイヤーの自由だ

©1998 NEXTECH CORPORATION　ALL RIGHTS RESERVED

街には武器屋、銀行などが設置 新ダンジョンの内部も紹介

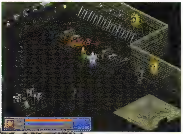
生活感が増した街並み　店員との取引も可能に

プレイヤーの新生活の拠点となるNPCの街は、確実に大きくなっていた。また、民家のマッピングも完成に近づいたようで、ほとんどの建物の中に入ることができるようになった。民家の室内には寝具が置かれ、さまざまな家具が並んでいる。そこに住んでいる人々の生活感が伝わってくる。

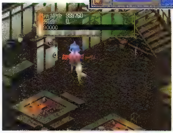
また、今回のバージョンでは、頻繁に利用することになる数々のショップも街に存在していた。すでに、武器屋・防具屋・雑貨屋・銀行は利用可能になっており、さまざまな商品が店頭に並んでいる。

店員との取引では、わざわざ文字をキーボードで入力して話し掛ける必要はない。ダークアイズでは、NPCとコミュニケーションをとるときは、（戦闘モードがONでないときに）相手を左クリックするという操作に統一されている。店員をクリックするとショップウインドウが開くので、ここで「売る」か「買う」を選び、希望のアイテムを選択すればいい。

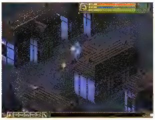
銀行の場合では、表示されるメニューは「預ける」と「引き出す」になる。ちなみに、銀行には現金しか預けることができないようだ。となると、アイテムはもっぱら自宅のチェストに保管することになる。そのためにも、家のセキュリティーはパスワード式で強化された形になっているのだろう。



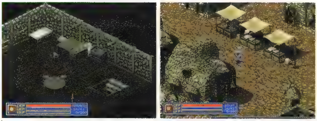
こちらはインファンにあるゴーダの防具屋。インファンの気候に合った、しっかりしたれんが造りの店だ



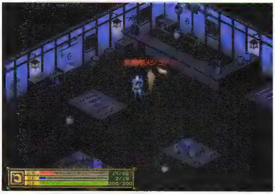
銀行家との取引ウインドウ。金を預ける機能と引き出す機能しかないため、ウインドウもシンプルだ。銀行は使用頻度が高いため、混雑するかもしれない



こちらはオーガルの街の様子。オーガルの民の気質そのままに、のどかで陽気な感じを受ける



インファンの民家と街並み。厳しい気候に耐える石積みの建物で、オーガルの民家に比べると渋めの印象を受ける



オーガルの武器屋。彼の作った自慢の商品がところせましと並んでいる。武器の種類は豊富で、既製品だけでもかなり選択の余地がある

冒険の意欲を刺激する 新たなダンジョンの存在も明らかに

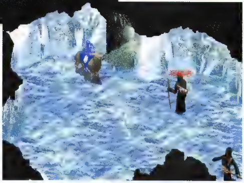
冒険者であれば、いずれ毎日のように訪れるようになるであろうダンジョンにも、新たなものが確認された。当たり前の話だが、ダンジョンは外のフィールドよりもはるかに危険だ。レベルの低いうちに、のこのこと出向いたりすれば、無駄に命を落とすことは間違いないだろう。フェアホープの地は決して安全な所ばかりではない。むしろ、世界の大部分は、PCたちの無遠慮な進入を拒むかのような厳しさを隠し持っている。

今回新たに確認できたのは、オーガルのとある街からやや離れた所にある氷のダンジョンだ。ツンドラの広がる、厳しい気候にさらされたインファンの居住地ならさておき、温暖な気候のオーガルの地域に、このようなダンジョンがあったとは驚きだ。

なお、氷のダンジョンは一つだけではない。今回のバージョンでは、二つの氷のダンジョンが存在していた。それぞれにおいて、グラフィックの質感が異なっている。

一つのダンジョンにいたのはごく普通のモンスターだったが、もう一方のダンジョンには、黒いローブに身を包んだ「狂信者」と呼ばれるモンスターが潜んでいた。彼らはマスター勢力のものたちなのだろうか？　それとも邪教徒に過ぎないのだろうか？　なぞは尽きない。

オーガルの気候からは想像もつかない氷のダンジョン。多数の非人間型モンスターが、獲物を求めて不気味にうごめいていた



もう一つの氷のダンジョン。中にいたのは、まがまがしい黒衣に身を包んだ狂信者。宗教に関係のあるモンスターなのだろうか？

戦闘についての新情報と追加された新モンスター

戦闘における経験値の獲得システムが判明

戦闘に関する情報についても、今回のバージョンで明らかになったことがある。それは、戦闘でどのように経験値を得るのかについてだ。ダークアイズでは、モンスターを倒した場合の経験値獲得システムは、以下の2通りに分かれていたことが判明した。

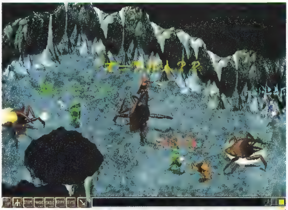
①敵(モンスターやほかのPC)を倒したときに、経験値がまとめて入る
②敵に攻撃がヒットしたときに、敵の強さに応じてわずかずつ経験値が入る

①は、一般的なRPGの戦闘でよく使われているシステムだが、②は目新しい。この②のシステムによって、複数のPCで敵を攻撃したときなどに、攻撃に見合った経験値を得ることができる。

例えば、同じモンスターを相手にした場合でも、まだスキルが低く、何度も攻撃しなければ倒せないPCは攻撃のヒットによる経験値が多く手に入る。スキルもレベルも上昇して攻撃が確実にヒットし、モンスターに大ダメージを与えられるようになったPCには、①の経験値しか入らなくなり、さらに強い敵を探すようになる。自分の強さを客観的に見る指標ともなるし、比較的公正なシステムだと言える。

ちなみに、力及ばずしてPCのHPが0になった場合、PCは死亡し、最後にいたほこら近くで復活する。UOのように幽霊となってさまよい歩くという状況は、ダークアイズでは起きない。ただ、死亡後にほこらに戻されてしまうのは、場合によってはとてもつらいことだろう。

まだまだ剣の腕は未熟だが、なんとかモンスターを倒すことができた。ヒットによる経験値も多く入り、めでたくレベルアップ



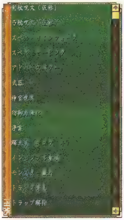
レベルが極端に違う者同士でパーティーを組んだ場合には、戦闘での経験値の分配は重要な問題になってくる

多数発見された気になる未知のスキル

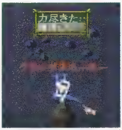
今回のバージョンでは、スキルウインドウに新しいスキルが表示されていた。ダークアイズのスキルは、戦闘スキルと生産スキルの二つに分かれる。スキルの種類が少ないのではないかと心配していたが、それはまったくの思い過ごしだったようだ。

ほとんどのスキルは名前からその効果を推測できるのだが、中には今まで聞いたこともないようなスキルも確認された。「アドバースパワー」「浄霊」「輝光衣(キコウ・イ)」などが例に挙げられる。これらは実態がまったく推測できないだけにいっそう興味をそそられる。

こうした未知のスキルの実体や、スキルはどのようにして伸ばすのか、熟練度はどのように知ることができるのか、スキル値の上限があるかどうかといった疑問に関しては、明らかになり次第、報告していく。



一見シンプルなウインドウだが、よく見ると不思議なスキルがたくさんある。製品版では、スキルのアイコンも表示されるそうだ



善戦むなしく、モンスターに倒されてしまった。選択肢はただ一つ、ほこらで復活するほかない

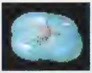
なぞめいた雰囲気を持つ異形のモンスターが出現

新しく追加されたモンスターたちをざっと紹介しよう。今まで紹介したモンスターには、実在の生物に似たものも多かったが、今回登場のモンスターたちは異形めいたものや、外見上は人間と同じ形をしたものが目立つ。おそらく強さも動物型モンスターのはるか上をいくのだろう。

グリーンクリア

出現条件：インファン砂漠地帯

ぷよぷよしたゼリー状の体を持つ。見かけ上からは、どんな攻撃が有効なのか分かりにくい



スピィーウルフ

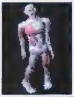
出現条件：インファン砂漠地帯

ウルフと名は付いているが、オオカミにはあまり似ていない姿を持つ凶暴なモンスター

スポイルボディ

出現条件：シャットレンジ

シャットレンジの中をさまよい歩く、ゾンビのようなモンスター。無気味な姿にぞっとする



審問官

出現条件：シャットレンジの深部

仰々しい名前に怪しい衣装。人間の姿をしているが、まがまがしい雰囲気を漂わせている

邪教徒

出現条件：シャットレンジの深部

マスター勢力や邪教を信奉する者たち。漆黒の衣装に身を包んだその姿は、不吉な印象を与える

よりグレードアップした各フィーチャー

ここでは、今回のバージョンで進化した、あるいは変更点があった各フィーチャーを、未公開の詳細情報と合わせて紹介していこう。

栽培するときには、栽培する位置が緑のマスで表示される

生産スキルと密接に関係のあるPCの家の構造

フェアホーフで生き抜くために不可欠な家

PCが建築した家の中に、調度品やチェストを配置することはできなかったが、部屋数が増え、2部屋構造になっていた。

建築した家に入ると、奥に続く部屋がある。この部屋は、生産スキル用の部屋で、栽培部屋、加工部屋、飼育部屋の三つの種類がある。これらの部屋は、オーガル、インファンの両種族とも作ることができる。

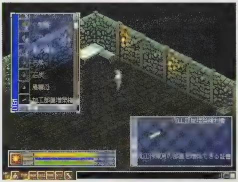
こうした生産スキル用設備の増築には、家を所有するキャラクターの建築スキルを（NPCに習うなどして）上昇させることと、雑貨屋で売られている部屋増築の権利書が必要だ。ダークアイズでは、家一つに関しても、生産スキルの使用・貴重品の管理・増築・機能拡張とさまざまなことが可能になる。フェアホーフでは、家の建築はみな自力で行っているらしい。建築した家のパスワード共有が嫌でなければ、建築のスキルが高い友人に頼んで、増築をしてもらうということも可能だろう。

今回のバージョンではできなかったが、このチェスト権利書を使用すれば、家の中にチェストを設置できる。チェストには、アイテムなどを保管するのだろう

気になる生産スキルの具体的な中味

オーガルの家に増築した設備には、種や苗を栽培することができる。種や苗は、室内の設備以外に、屋外の土にも植えることができるようだ。試しに地面に苗を植えてみたが、街の近辺の手入れされていない土地では、すぐに枯れてしまった。やはり整備された苗床が必要らしい。

種や苗を植えてから収穫できるまでが、実時間でどのぐらいかかるのかは、まだはっきりと分からない。自宅で行えるインファンの加工については、加工完了までの時間が、オーガルの栽培よりもはるかに短いらしい。だが、採掘に関してだけは、採掘場の権利者以外でも掘れてしまうという難点が存在する。



部屋の中にインファンの加工スキル用設備を増築した。ここで武器の加工や合体を行う

増築には増築用の権利書が必要。お金がたまったら雑貨屋で購入する必要がある

と未公開の詳細情報を完全公開

自分好みにエディットできるエンブレムとフォント

キャラクターの肌の色、衣装の色変更や、トレードマークとなるような武器・防具の装備など、自己を主張できる要素がダークアイズでは数多く用意されている。ここでは、今回から動作が確認できたエンブレムエディットと、フォントエディットの機能について詳しく紹介しよう。

エンブレムエディット

2月号でもその機能の存在が確認されたエンブレムエディットは、今回のバージョンから実際にエンブレムをデザインすることが可能になった。ステータスウインドウに表示されるエンブレムをダブルクリックすると、エンブレムエディットウインドウが現れる。

パレットから色を選び、点描の要領で地道にドットを描いていく方法を取ってもいいし（左クリックで色選択・描画、右クリックで選択している色をスポイトで吸い取る）、あらかじめ30×30ドットのビットマップファイルを用意しておき、デフォルトで用意されているエンブレムデータと置き換えてもいい。

ほんの小さなエンブレムだが、PC間のコミュニケーションとして果たす役目は大きい。今回のバージョンでは確認できなかったが、自分以外のPCをクリックしたときに現れるトレードウインドウには、このエンブレムとPCの装備が表示される予定だ。

Play Onlineのシンボルマークを、エンブレムにしてみた。ドットでの描画はなかなか大変だ

フォント

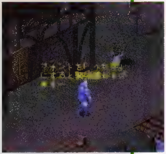
ダークアイズでは、ゲーム中の表示フォントを自分の好みに設定することができる。この場合、起動時のウインドウにてスクロールバーからフォントを選択するだけでいい。今回、ダークアイズの設定にない、個性的なフォントも、ゲーム中に表示できることが確認できた。

フォントの設定は、ダークアイズの起動時に設定する。また、ダークアイズがインストールされているフォルダ内にある「DARK EYES.INI」という初期設定ファイルの、「FontFace：」という項目に直接フォント名を正確に書き込むことでも、フォントの変更は可能だ。間違いのないように変更をしよう。

フォントの変更は各人の環境で差があるため、あくまでローカルなものである。つまり、自分のプレイ環境に表示されるフォントが変わるだけなのだ。どんなフォントに設定していようが、相手がそのフォントを見ることはできないし、ほかのPCはそれぞれの設定に応じたフォントで他人のスピーチを見る。すべてのPCに変更が反映されるのは文字の大きさと色だけだ。

とは言え、このフォント変更は、なかなか楽しいものがある。筆者のマシンにインストールされていた「へた字」というフォントを使用すると、画面写真のようななかなかコミカルなゲーム画面になってしまった。このフォントで「モンスターだ！気をつけろ」などと叫んでみたところで、かなり気が抜けてしまう。フォントの変更はステータス画面からシステムウィンドウまですべてのフォントに反映されるため、本来は見やすいものにするように心掛けたほうがいいだろう。

キャラクターデータのLOAD画面。ここでも、選択したフォント（毛筆体）が反映されている


なんとも愉快な「へた字」での冒険。シリアスな場面ほどそのギャップは大きい。フォントの変更は、すべてのウインドウに反映される

マウスで簡単にできるアイテムの操作設計

ダークアイズでは、マウスでの操作が基本になるだけあって、クリックやドラッグ＆ドロップで簡単にアイテム操作が行えるようになっている。

例えば、モンスターを倒した後に入手できるエルド（お金）やアイテム。モンスターの死体のそばに落ちているこれらを左クリックするだけで、その場まで歩いて行き、拾うことができるようになっている。

また、トレードウインドウで取引をするときも、ドラッグ＆ドロップの操作で、取引するアイテムの移動が行える。

装備をしたいときは、アイテムウインドウで武器や防具をダブルクリックすればよい。さらに、アイテムを「置く」または「捨てる」ことが簡単に実行できるようになった。置きたい、または捨てたいアイテムをアイテムウインドウから選んで、ウインドウの外の地面に向かってドラッグ＆ドロップするのだ。

このような感覚的に理解しやすい操作は、ダークアイズを快適にプレイできる助けとなっている。

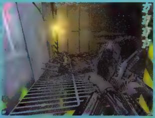
トレードウインドウでは、お互いが持っているアイテムの受け渡しが可能だ

WIN98/95 FREESOFT&SHAREWARE
Windows98対応
ソフト多数収録!
Vector
PACK for WIN
GOLD
1999年前期版
定価:本体7,800円(税別)
フリーソフト&シェアウェア
約20000本を
CD-ROM12枚に収めた
お得なパッケージ!
絶賛
発売中
発行 ベクター 発売 アクセラ
http://www.axela.co.jp/pack/
この書籍についてのお問合わせは、こちらへお願いします。
〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12 TEL03-3464-8285(販売部)
株式会社
アクセラ
AXELA

体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

国内外の先進パソコンゲームセレクション

本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とは言え、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。



ALIENS VERSUS PREDATOR

FALCON 4.0

REQUIEM : AVENGING ANGEL

CYBERSTRIKE 2

モータースポーツゲーム続々登場

最新の技術を駆使したモータースポーツゲームが集結しました。迫力のスピード感とハイレベルなグラフィックを存分に味わってください。

MOTO RACER 2

NASCAR RACING 1999 EDITION

NASCAR REVOLUTION

TEST DRIVE OFF-ROAD 2

TEST DRIVE 5

VIPER RACING

その他の収録タイトル

●カウンター・ブロウ ●DARK VENGEANCE ●HERETIC ●HERETIC II ●INFINITE WORLDS
●KILLER TANK ●LOOPiTクライアントソフト ●Tom Clancy's RUTHLESS.COM
●THIEF: THE DARK PROJECT ●THUNDER BRIGADE ●Y2000 ●WARZONE2100

ここで紹介した内容のほかにも、ネットワークゲーマー必見のコンテンツ満載です。インストール方法や使い方については、p.140からの「Play Online付録CD-ROMの使い方」をご参照ください。

海外ゲームの最新情報を

発売前のパソコンゲームの情報がまとめて読めるPlay Online NEWS Summary。この海外ゲームニュースのコーナーでは、アメリカで入手した気になる注目作の情報を、どこよりも早く、詳細に紹介する。

Japan Premiere BRAVEHEART

BRAVEHEART	
ジャンル	：戦略シミュレーション
開発元	：Red Lemon Studios社
	アメリカ／ヨーロッパ
発売元	：アイドス・インタラクティブ
発売時期	：1999年2月
	日本
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：モデム、IPX、TCP/IP

アカデミー賞受賞作『ブレイブハート』の世界観をモチーフに、リアルタイムでの戦闘とターンベースでの領地拡大をうまく融合させた3D戦略シミュレーションが登場する。映画のヒットを受けて開発されたゲームではなく、公開された映画とたまたま同じテーマのゲームを開発していたため、ライセンス契約を結んだようだ。そのため、ウィリアム・ウォーレス役のメル・ギブソンをCGモデリングしている以外はほとんどオリジナルで、ヒット映画の名前を使っただけの中途半端な作品ではない。

「BRAVEHEART」は、コーエーの歴史シリーズのようなシミュレーションだと考えてよい。ウォーレスを含めて登場するスコットランド人のコマンダーは総勢60人で、それぞれに違った能力値や性格を持つ。実際にプレイヤーが使用できるのは、その中の16人で、登場する20数種のユニットをバランスよく選び、数百人規模の軍隊を構成して組織的に行動する。

50はあるというブリテイン側の領土（エリア）に侵攻し、ロンドンを落とすのが最終目的となる。また、ブリテイン王国の圧制に対抗するだけでなく、ほかのクランより早くロンドンを攻略するという2重の目的がある。

富国強兵を行いながら自軍の勢力範囲を次々と広げていくという歴史シミュレーションの王道を行く内容だが、このゲームで特筆すべき点は、リアルタイムで行われる3Dバトルであろう。イギリス全土の衛星写真を50平方メートルごとに区切り、それを50平方センチメートルに縮小して表現されたマップで、派手な戦いが繰り広げられる。そのため、地形だけでも650億ポリゴンも使用するというち密さなのである。さらに、厳しい北方の気象条件に合わせ、嵐や洪水も起こるという。戦闘マップは「ミスII：ソウルブライター」のように自在にカメラ視点を動かすことが可能なだけでなく、多くの兵隊を指揮するためにズーム機能まで備わっている。壮大なスケールのゲームなので、最大12人で楽しめるマルチプレイモードでは、セーブもできるようになっている。

海外でも歴史シミュレーションのブームが来るのだろうか。

ここが注目ポイント！

アーチャー、アックスマン（おの兵）、カタパルトなどさまざまなタイプのユニットが用意されるが、戦闘で重要になるのはフォーメーションである。敵の騎馬部隊に対抗してパイクスマン（やり兵）を最前列に並べたり、接近戦に弱いユニットをアックスマンの円陣で保護したりできるのだ。人間のユニットはちゃんとモーションキャプチャーされていて細かい動きをするのが見物である。

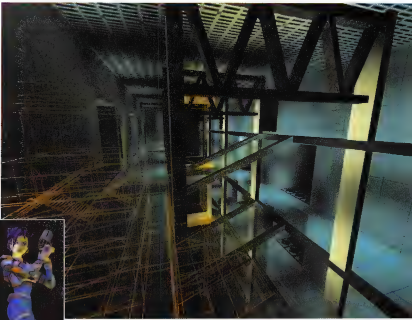
Japan Premiere このアイコンは本誌が単独入手したニュースに付けています。

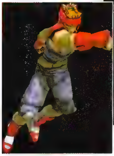
NEWS Summary

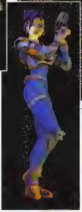
最速紹介!!

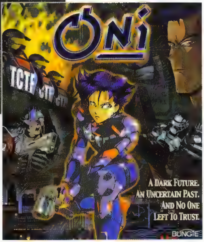
Japan Premiere

ONI









ONI
ジャンル：3Dシューティング
開発元　：Bungie Software社
アメリカ
発売元　：Bungie Software社
発売時期：1999年中
日本
発売元　：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：ケーブル、モデム、IPX、TCP/IP

ここが注目ポイント!

物の影に潜んで敵に近づき、すかさずひざをけって敵をうろたえさせ、1本背負いをした後、敵の腕をひねって武器を奪い撃ち殺す、という一連の動作ができるという。対戦では強い武器が勝利には結びつかないようだ。

“フルコンタクトアクション”と銘打たれた「ONI」は、3Dシューティングの面白さに格闘ゲームの要素を取り入れたゲームである。タイトルからも想像できるが、今や完全にブームとなったジャパニメーションからストーリーやキャラクターのアイデアを取り入れている。

ストーリーは、近未来のSWATチーム（特殊工作部隊）に在籍する主人公“コノコ”が、彼女が背負う暗い過去が原因で、カゲと名付けられた犯罪組織に狙われるというものである。物語の核心に近づくに連れ、コノコは能力ばかりか、外見や性格まで変化させていくのだという。

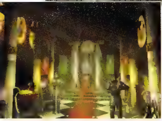
開発元のBungie Software社は、以前にも「MARATHON」というシューティングゲームを制作した実績があり、このプロジェクトのために新たな開発チームを編成したという。レベルは“コンクリートジャングル”と呼ぶにふさわしい複雑なデザインで、実際にプロの建築家たちを引き抜いて制作が進められている。

3Dキャラクターのアニメーション技術にも力を入れており、横跳びや跳びげり、回しげりなど複雑な動きもスムーズに表現されている。そのほか、武器の銃弾が尽きれば、相手の手から銃を払い落として奪うこともできるし、手りゅう弾が投げ込まれれば、ダイビングで窓を突き破って逃げることも可能なのだ。

また、銃口から出る赤いレーザーサイトで、敵の頭部を暗やみから狙い撃ちにしたり、階段の手すりを滑って階下に下りるなど、ジャパニメーションどころか、アクション映画ばりの演出も見られる。

自然な照明光を演出するために、ラジオシティライティングを採用しており、陰陽が微妙に調和して美しい効果を生み出している。敵のAIも洗練されており、仲間を呼んだり、援護したりするのはもちろん、主人公の行く手をふさぐために家具を動かしたり、移動する物体の背後に隠れながら逃げたりするという。

マルチプレイでは、登場するキャラクターすべてを使って対戦が可能になるというが、シングルプレイでも、先に進めないときなどは、そのレベルだけ友達にアクセスしてもらって協力プレイできるオプションもあるという。



INFINITE WORLDS

以前は「MORDOR II：DARKNESS AWAKENING」という名前で呼ばれていたファンタジーRPG「INFINITE WORLDS」。パブリックベータが登場した時は、「WIZARDRY」の亡霊か!? と思ったが、バージョンを経るごとに改良され、OpenGLに対応した美しいグラフィックやインターフェースで新たなゲームとして生まれ変わっている。現在はベータ段階だが、そのゲーム世界は非常に大きく魅力的で、すでにファンの心をがっちりつかんでいる。本誌ランキングでおなじみのWorld Chart Foundationのデモバージョン部門では、1998年に入って10ヵ月近くトップを独走するという快挙を成し遂げた。

このゲームの人気は、何と言ってもプレイヤー自身がダンジョンをデザインできる自由度の高さにある。クライアントサーバーソフトも付属しており、友人を自分のダンジョンに招待して一緒に冒険することも可能なのだ。モンスターやアイテム、マジックは、それぞれ数百程度用意され、キャラクター設定で選択できる種族やギルドの数も多い。数十人規模でパーティーが組めるようになっており、ストーリーはプレイしていくに従ってリアルタイムで制作されていく。

行き詰まったら、図書館がガイド的な役目を果たしてくれるばかりか、発見したアイテムやマジックの調査もできるようになっている。また、サブクエストとして、宿屋などで報酬付きの冒険を頼まれることもある。

製品版は今月号のCD-ROMに収録した最終デモ版の5倍近くになると言われ、遊び尽くすのに時間のかかるゲームとなるのは間違いないだろう。

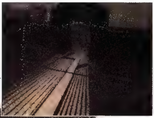
ここが注目ポイント!

長期にわたってアンダーグラウンドで進められてきたプロジェクトだけに、発売前からかなり大規模なゲーマーコミュニティーが出来上がっている。自由度の高さとアイテムの豊富さが受けており、作り手とプレイヤーの愛が感じられる、一昔前のRPGファンにはたまらないゲームである。

INFINITE WORLDS

ジャンル：RPG
開発元：VB Designs社
アメリカ
発売元：Black Isle Studios社／Interplay Productions社
発売時期：1999年2月
日本
発売元：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：あり

NOCTURNE



ゴシックな雰囲気を醸し出すアドベンチャーゲーム「NOCTURNE」は、マイクロソフトから発売された「Monster Truck Madness」などを制作したTerminal Reality社による期待の最新作。本当に漂っているような霧の表現は、1998年5月に開催されたE3で本誌取材班が目を見張ったほど素晴らしい出来なのである。その時に見せてもらったデモでは、ランプを持った主人公が近づくに連れて、手前にある鉄格子の影がリアルタイムに変化していく様子が印象的だった。動く絵画と呼ぶのにふさわしいゲームだと感じたのを記憶している。

ゲームプレイ自体は「アローン・イン・ザ・ダーク」や「バイオハザード」に近いものだと考えていいだろう。1930年代、世界をまたに掛け、超自然現象について調査するグループのリーダーとして、吸血鬼やゾンビ、オオカミ男といったモンスターたちと対決する。キャラクターは9人から選択することができ、それぞれに違った能力を持っている。舞台となるは、ルーマニアの古城や墳墓といった陰湿な場所で、武器やアイテムを探したり、ドアのかぎを開けながら進んでいく。絵画的と言っても、完全3Dのマップで構成され、カメラ視点もスムーズに変化していく。

恐怖感や緊張感は、このゲームのために開発された独自のエンジンによって最大限に引き出されている。グラフィックは32ビットカラーまでサポートし、3Dサウンドにも対応しているので、エコーやドップラー効果まで表現できる。

洗練されたAIによってモンスターたちはしつこく付け回してくるし、敵を攻撃した後に飛び出す内臓や血の量は半端ではない。真夜中に電気を消してプレイすることをお勧めする。

NOCTURNE

ジャンル：アクションアドベンチャー
開発元：Terminal Reality社
アメリカ
発売元：Gathering of Developers社
発売時期：1999年夏
日本
発売元：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：あり

ここが注目ポイント!

マルチプレイについての詳細は未発表だが、数人規模のデスマッチができるようになるらしい。リアルタイムの照明効果については、ただ見せびらかすだけではなく、部屋の窓を開けて吸血鬼に光を浴びせるなど、ゲームプレイにもふんだんに取り入れられている。

STAR WARS X-WING ALLIANCE

公開が迫った『スター・ウォーズ』の新作に連動するかのように、スペースコンバットシミュレーション「STAR WARS X-WING ALLIANCE」への期待が高まりつつある。スター・ウォーズを題材にしたゲームの中で最も人気のあった「X-WING vs. TIE FIGHTER」が、反乱軍と帝国軍の立場でプレイするのに比べ、このゲームでは、ハン・ソロやジャバ・ザ・ハットを軸とする軍部外の勢力でプレイできるのである。

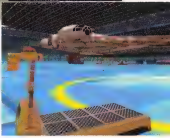
ストーリーは『帝国の逆襲』と『ジェダイの復讐』の間を穴埋めするような形で展開していき、大戦争の裏で暗躍する二つの密輸団の攻防を描いている。映画シリーズには出てこなかった犯罪組織、"ブラック・サン"も登場するというから、『帝国の影』などの小説の方にも関係しているようである。

今度は、X-WINGやA-WING、Y-WINGだけでなく、ミレニアム・ファルコンまで操作でき、ミッションの途中で目的に合わせて、戦闘機を変更することができる。

護送や物資略奪、待ち伏せなどを目的としたミッションは50程度用意され、八つのチャプターに分かれている。最終チャプターでは"エンドアの戦い"も再現されるのだという。

宇宙空間では修理工船や輸送船が基地付近で慌ただしく作業しており、そのバックには映画シリーズから流用された音響効果が使われる。スター・ウォーズの世界が忠実にコンピューターの中に再現されることは間違いないだろう。なお、このゲームにはミッションクリエイターも付属する予定である。

STAR WARS X-WING ALLIANCE	
ジャンル	：スペースコンバットシミュレーション
開発元	：Totally Games社
アメリカ	
発売元	：Lucas Arts Entertainment社
発売時期	：1999年3月
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：モデム、IPX、TCP/IP



ここが注目ポイント!

加速すれば高速で星が流れていく"ハイパードライブ"がゲーム内で可能になったのはうれしい。実際に一つのミッションを、惑星から惑星へと移動しながら完結させていくような手法となるようだ。

PANZER ELITE

パットンやロンメルといった陸の英雄たちが活躍していた第2次世界大戦を舞台に、プレイヤーは戦車師団のコマンダーとしてヨーロッパ大陸を駆け回る。戦車が主役のコンバットシミュレーションは、スピード感がなく、その分フライトシミュレーターにファンを奪われている気はするが、「PANZER ELITE」はさらなるリアリティーの追求とダイナミックなアクションでファン層の再開拓を試みている。

シングルプレイでは、武器や部下の管理に注意を払いながら、輸送車の保護や村への侵略、最前線への侵攻といったミッションをクリアしていく。地上戦だけに、地形には非常に気を配っており、砲弾を浴びせればクレーターができるし、家屋や木などは燃えたり、破壊が可能になっている。また、破壊状況に従ってテクスチャーも数段階のスケールに分けて表示される。もちろん、攻撃しなくても突っ込んでいくだけでオブジェクトは破壊でき、下り坂と上り坂では個々の戦車の重量によってスピードが変化するのである。

ドイツ側でプレイする場合はパンツァーとティーガーなど12車種から、アメリカ側ではM4シャーマンをはじめとする10車種から自機を選択できるようになっている。戦車個々の能力では、当時世界最強を誇ったドイツ軍とバランスが取れないため、アメリカ側にはM10デストロイヤーといった戦後の新機種も用意されている。

PANZER ELITE	
ジャンル	：コンバットシミュレーション
開発元	：Wings Simulations GmbH社
アメリカ／ヨーロッパ	
発売元	：Psygnosis社
発売時期	：1999年2月
日本	
発売元	：未定
発売時期	：未定
ネットワークサポート	：8人までサポート(詳細未定)

ここが注目ポイント!

砲弾を受けた地面はクレーターができて変形してしまうが、これは相手の目をくらます戦略的に重要な隠れ家となるようだ。ビジュアルだけでなく、ゲームプレイにも制作者のこだわりが感じられる。

インタビュー with

Cavedog Entertainment社の最新作を大追跡!「TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS」「AMEN：THE AWAKENING」「ELYSIUM」という3本の話題作のほか、オンラインサービスのBoneyardsを紹介する。

Cavedog Entertainment社は、現在でも欧米で人気を誇る「TOTAL ANNIHILATION」(以下、TA)を制作したソフトメーカーである。エデュテイメントソフトで有名なHumongous Entertainment社の社内ブランドであることはあまり知られていないが、既製のジャンルを料理することでは天才の、ロン・ギルバート氏(Ron Gilbert、Humongous Entertainment社社長)自らが先頭に立って、さまざまなジャンルのソフトを開発している。まずは、TAの番外編となる「TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS」(以下、KINGDOMS)の開発状況をリードデザイナーのクレイトン・コーズラリック氏(Clayton Kauzlaric)に聞いてみた。

Play Online(以下、**PO**)　KINGDOMSは一連のタイトルとはかなり違った印象を受けますね。

Clayton Kauzlaric(以下、**CK**)　舞台をファンタジー世界にしたことで背景が重厚になりましたし、4部族間の争いで、ゲームプレイもずいぶんと違ったものになりますからね。

PO　ではまず、そのゲーム背景から説明してもらえますか。

CK　Darien(ダリアン)という大陸で、兵隊やモンスターが、武力や魔法を駆使した大規模な戦争を行うというものです。4部族はそれぞれに違った属性とそれに相応するユニットを保持しており、大陸の制覇を目指して戦うのです。

PO　4部族とはどういったものになるんですか? それぞれの特徴も教えてください。

CK　地霊を祭る“Aramon”は、封建的な騎士国家を築いており、最も人間に近い部族だと言えます。“Veruna”(水霊)は、陸地の少ない土地で長い間生活してきたため、船舶技術をはじめとするユニークなユニットをそろえています。火霊を守護神とする“Taros”は、ゾンビやアンデッド系のユニットで構成されており、世間から隔離されて進化した“Zhon”は、風霊の恩恵を受け、機動力の高さで敵を圧倒することが可能かもしれません。前者2部族がDarienの陽とするならば、後者2部族は陰ということになるでしょうか。

TOTAL ANNIHILATION KINGDOMSのリードデザイナー。スクウェアソフト時代は、日本製ゲームを英語化していた。Cavedog Entertainment社の社員第2号として携わったTAでは、リードアーティストを務めていた。

Clayton Kauzlaric

PO　4サイドでプレイできるということは、バランス面でかなり気を使って制作されているんでしょうね。

CK　そうですね。現在ようやく調整段階に入ったところですが、こんな企画やめとけば良かったと後悔しているんです(笑)。本当は、ファンタジー世界を舞台にしたことで可能性が開けて良かったと思ってますが。

PO　ドラゴンなどの飛行ユニットも登場するようですが、発売時のユニットは全部でどれくらいになるんでしょうか?

CK　160程度になると思います。ドラゴンは各部族に最低1種ずつ、全部で6種登場する予定です。

PO　TAはコアゲーマーには相当受けたようですが、成功の秘けつはやはりユニットの多さだったとお考えですか?

CK　そうでしょうね。発売後も毎週新しいユニットをインターネットで無料で提供するなど、ファンのサポートをしっかりやってきたことが理解していただけたんでしょう。KINGDOMSでは新ユニットを週ペースでリリースする気力はないでしょうが(笑)、プレイヤーの皆さんが長く遊べるように努力はするつもりです。

TAは、“クローン&コンカー”と皮肉られたその他多くのリアルタイム戦略シミュレーションとは別の路線を取ったゲームであった。現在では、2000を超すと言われる無料のユニット提供やマップエディターの公開など、ファンに対するサービス面の良さも、このゲームが支持されるじゅうぶん過ぎるほどの理由であろう。もちろん、ゲーム自体のクオリティーが高かったことは言うまでもないのだが。

PO　KINGDOMSの開発期間はどれくらいなのでしょうか。

CK　ゲームエンジンはTAのものを改良したに過ぎませんから、1年くらいでここまで開発しました。発売予定日の1999年3月にはじゅうぶん間に合うと思います。

PO　エンジン部分の改良点ではどういったところがありますか。

CK　主に16ビットカラーを採用して美しいグラフィックになったこと、3Dアクセラレーターをサポートするようになったことの2点が挙げられます。例えば、Voodooチップがネイティブ対応しているFog機能をKINGDOMSでも使用しました。霧に包まれれば敵が接近しても気付きにくかったり、高い所に見張りを立てれば相手より広範囲が見えてディフェンスには効果的であるなど、このグラフィック機能をゲームプレイでも役立てるようにしています。

PO　TAではユニットが破壊されると、その場所で残がいになっていましたね。長所であると考えれば、ほかのゲームにはない戦場の雰囲気がよく出ていたと思います。しかし、残がいが増えれば表示されているポリゴン数も増加して、重くなってしまうという欠点もありましたね。

CK　それで結局、さらに破壊して残がいを消していくという清掃行為をするプレイヤーもいたようですね(笑)。もともとTAでもスペックに負担をかけないような努力はしていましたが、KINGDOMSではさらにゲームプレイという点を考慮して、命のあるものなら再生、カタパルトのような機械ユニットは修理して再利用する、ということができるようになっています。ユニットのポリゴン数も70～150程度と、前作よりも増えています。

PO　ゲームプレイでの主だった変更点はほかにあるんでしょうか。

CK　スクリプト言語を採用したことで、シングルプレイでは戦略ゲームにありがちなキャンペーン制ではなく、一つのストーリーが流れていくようなRPG的な進行をします。マップに換算すると、1種族につき12くらいずつ用意しています。何よりも前作と違う点は、従来のように資源を集める必要はないということですね。

PO　では、どうやってユニットを生産していくんですか?

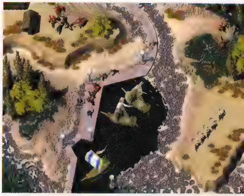
CK　ユニットは大気中に漂う“マナ”のようなものを集めることによって生産できるんです。ストーンヘンジのような古代遺跡がマップ中に存在しますが、これを確保したものは、この物質を効果的に集められるようになるんですよ。

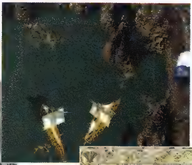
PO　資源近くに陣営を置く必要がなくなったということは、マルチプレイでは自由で飽きの来ない対戦が楽しめそうですね。

次に紹介する「AMEN：THE AWAKENING」(以下、AMEN)は、12月号の海外ニュースのページでもお伝えしたアクションアドベンチャーである。2032年のクリスマス前夜に、突然、世界の1/3の人口が凶暴化するという惨

Cavedogピープル

TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS





海上での戦闘風景。海の色や岩場の質感を見事に表現している。海戦では、ガレオン船や火炎放射船、動物、モンスターなど、多種多様なユニットが使える

ユニットが多いだけに攻防戦は激しいものになるだろう。画面の細部に至るまで、細かく作り込まれているのがよく分かる

城壁、塔、騎士、オーク、大砲……。KINGDOMSでは、前作とはまったく違う趣向の中世ファンタジーの世界が広がる。ユニットがポリゴンなのがすごい

KINGDOMSの舞台となる世界Darien

劇の真相を追う主人公の物語だ。このゲームを担当するグレッグ・マクマーティン氏（Greg Mac Martin）とジョナサン・メイバー氏（Jonathan Mavor）のお2人に、まずその壮大なストーリーから話してもらった。

PO　ストーリーの補足として、主人公の背景などをお聞かせ下さい。

Greg MacMartin（以下、**GM**）　ヨーロッパでは、生き延びてレジスタンスとなった人々がフリーゾーンを作り、狂気に満ちた外側の世界から自らを隔離しているのです。主人公となるのは、ビショップ・シックスという、まぁ言うなれば雇い兵ですね。彼はアメリカにあるもう一つのフリーゾーンを壊滅の危機から救うため、輸送機に搭乗して出発します。ゲームはそこからスタートするんです。

PO　アドベンチャーゲームとして見ていいのでしょうか。

GM　アドベンチャーよりはアクション性が強く、3Dシューティングにアドベンチャーゲームの持つストーリーの深さを詰め込んだものと言った方がいいでしょうか。「HALF-LIFE」の乗りに近いですね。

AMENのリードデザイナー。カナダ出身のゲーマーで、Cavedog Entertainment社にAMENの話を持ち込んだ人物である。映画のサウンドトラックマニアとしても知られているらしい。

Greg MacMartin

PO　ストーリー重視のゲームなんですか。

GM　そうですね。プレイヤーの目的は、アメリカのレジスタンスの救助から、なぜこの惨事が起きたのかを解明することに変わっていきます。ゲームはストーリーに添ってスムーズに進行し、ゲームの世界内でそれを理解していくような形にしています。

Jonathan Mavor（以下、**JM**）　先ほど、輸送機からスタートすると言いましたが、大西洋上空で敵に追撃されて、主人公が輸送機を脱出するシーンがあります。パラシュートを使って飛び降りるのですが、それもすべてゲーム内で処理します。つまり、上空の飛行機から海上までをすべて同じマップで表現しているのです。

PO　その広さのために、レベルではなく、アクト（章）と呼んでいるのですね。

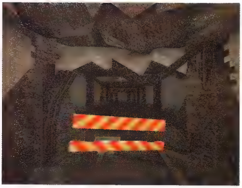
GM　はい。AMENには全17章あって、マップの一つ一つが非常に広大なのです。空母も実物と同じスケールですし、空港の章に至っては、ピッツバーグ空港をそっくりそのまま再現しました。もちろん、近未来が

AMENのリードプログラマーで、マクマーティン氏とはカナダ時代からの相棒である。2人である有名な3Dシューティングのコンバージョンを制作したが、表立っては言えないものらしい。

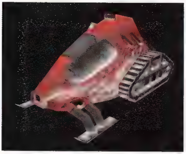
Jonathan Mavor

第10章にまでくると空母に搭乗できる。現在公開されているスクリーンショットで唯一キャラクターが写っている。照明効果の秀逸さも見て取れる

研究所が舞台の第8章では、生化学実験が行われていたのだろうが、もしかして、プレイヤーが掃除をするのか!? 実に細かいところまで再現している



第6章に登場するニューヨークの地下鉄網は、完全に破壊されてしまっている。崩れ落ちた天井で、車両の屋根が吹っ飛んでしまうのだ



本文では触れられていないが、ゲームではスノーモービルなど、さまざまな乗り物が使用できる。攻撃能力はないものの、広いマップ内では時間の節約に貢献してくれるだろう

舞台ですから、少し変更は加えています。

PO さっき壁に張ってあった予定表をちらっと見たんですが、最後には宇宙にまで行くみたいですね。

JM ちょうど最近建設が始まった国際宇宙ステーションがあるじゃないですか。あれの設計図を入手して再現してあるんですよ。2032年までに建設が終わっているという設定で(笑)。

メイバー氏がこのゲームのために開発したゲームエンジンは、"AMEngine(エイメンジン)"と名付けられている。とにかくマップが異様な大きさで、インタラクティブ性も高く、コンピューター内に実世界をそのまま表現しようとしているようだ。この後、デモを見ながらインタビューは続いた。

GM この章はニューヨークの地下鉄が舞台なんですが、駅もかなり本物に近いスケールにしてあります。雑誌や空き缶もちゃんと落ちていますし、拾うこともできるんです。

PO それを投げつけたり?

JM ええ、もちろんです(笑)。ほとんどダメージを与えないですが、敵に空き缶を投げて応戦することは可能ですよ。

PO ゲーム内のパズルはどういう感じになっていますか?

GM かぎを探してドアを開けるなどというのはほとんどなく、なるべく実社会に置き換えても意味が分かるようにしてあります。この地下鉄の章はいい例ですが、最初はすぐに電気が止まっていることが分かるので電源を探さなければなりません。そこにある電源スイッチを入れると、電車が走って来るのでそれに乗ることができるようになるのです。

PO (電源を入れると電車がやって来る)あ、本当ですね。

GM ニューヨークの街はかなり破壊されていて、線路には敵がウヨウヨしています。パズルが分からなければ、歩いて次の駅にも行けるんです。ここ見ていてくださいね。(正面を見ると、駅が破壊されて線路が途切れている。プレイヤーが"現実的に考えて"瞬時に飛び降りるや否や、車両は障害物にぶち当たりゴロゴロと横転する)

PO カッコいいですね。何か映画みたいな演出ですね。

JM ゲームエンジンをそのまま使ったシークエンスのいい例ですね。サウンドエフェクトが加えられると、かなり良くなると思いますよ。シーンを替えますが(と言って、船の内部の章に画面を切り替える)、この空母なんかは沈む前に逃げ出すのが目的の一つで、スリリングな演出をしています。

PO 水が迫って来てますね。

GM じっとしていたらおぼれるか、一緒に沈んでしまうので、すばやく出口を探さなければなりません。傾斜しているので前進するのが難しいですし、海水があふれるのを待って泳がないと到達できない場所なんかもあるんです。

PO AMEngineの特徴はほかにありますか?

JM 現在主流のゲームと比べていちばん違うのは、ポータル技術を使用していることですね。

PO それって、確か3D Realms社の「PREY」にも使用されている技術ですよね。

JM ええ。PREYとは使い方がかなり違っているんです。われわれは、例えば、開いているドアから見える背景を表現する場合、見える部分のみを処理することによってゲームの動作を軽くする、ということなどにこのポータルを利用しているんです。

GM それからキャラクターですが、腕や胴体などパーツごとにダメージを受ける仕組みになっています。

PO 「SiN」なんかでも採用されていた方式ですね。武器はどんな形態ですか?

GM　標準的な近未来型のものですね。でも、RPGのようなインベントリー方式を採用しているので、プレイヤーは持ちたいだけ持てるようになっています。“Matter Energy Converter”という原子を分解する最新鋭技術を使うという設定なんですよ。

PO　マップがこれだけ広いと迷ったりしません？

GM　あぁ、それは大丈夫ですよ。あまり目標から遠ざかるとガイダンスしてくれるような表示を出すつもりでいます。もっとも、ちょっと寄り道してみるのもいいと思うんですが（笑）。

2000年以降に発売されるゲームだが、「ELYSIUM」も紹介しておこう。ELYSIUMは従来のアドベンチャーと比較すると、ゲームのあり方からまったく変えてしまったような目新しいコンセプトを持っているようだ。まだアルファ段階にも達していないので、実際に動いている画面は見られなかったものの、業界ではベテランのデザイナー、ジョン・カッター氏（John M. Cutter）はこう説明する。

John M. Cutter（以下、**JC**）　ゲームとしてのELYSIUMの構造は、人気テレビシリーズ『X-FILES』のイメージに近いものだと思っていただけるといいですね。登場人物は毎回同じですが、エピソードの趣旨や趣向は変わります。ゲームも最初は五つくらいのエピソードを先行発売し、その後当社のサイトで常時ダウンロードしていくような形態になるでしょう。

PO　うーん。X-FILESで言うと、モルダーとスカリーが直面する奥深いなぞがストーリーの根底にあるんですか？

JC　そうそう。コンピューターゲームってみんなと物語の展開について会話することってないじゃないですか。そこに着目して、チャットや掲示板で多くのファンが意見を交換できるようなゲームにしようというところから、この企画が始まったのです。コンピューターをインタラクティブな物語を展開するデバイスとして考えているんですよ。

PO　一つのエピソードの長さは？

JC　10時間から20時間くらいですね。

PO　ELYSIUMの背景についてお聞かせ下さい。

JC　主人公は何か不思議な能力を持っているとして、政府機関の調査対象となっています。科学者たちが発見した彼の能力というのが、夢を通して異次元の世界に到達できるというものなんです。タイトル名でもあるELYSIUM（エリジアム）というのは、主人公が毎回探索することになる世界の名前なんです。

ELYSIUMのリードデザイナー。業界では名の知れたデザイナーで、過去にも「BETRAYAL OF KRONDOR」などの大作アドベンチャーゲームを手掛けている。

John M. Cutter

PO　主人公はどういう人物ですか？

JC　ゲイラン・シェパードといい、子供のころからELYSIUMに関わる悪夢にうなされていました。後に彼自身が科学者となって調査するのですが、学会ではほとんど取り合ってくれないにも関わらず、なぞの機関から調査費用が送られてくるなど不可解な状況下にあるんです。

PO　X-FILESでは超自然現象や政府の陰謀のようなテーマを扱っていますが、ELYSIUMでもその線を狙っているんですか？

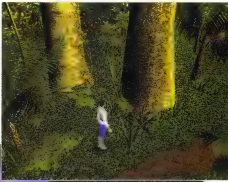
JC　そうですね。個々のエピソードの内容を具体的にはお教えできないんですが、例えば、主人公がペットの犬とその世界に入り込んでしまうという話があります。その犬を追って行くうちに、部族間の闘争に巻き込まれたり、オオカミ男と遭遇したりするんです。

PO　サブクエストなんかはあるんでしょうか。

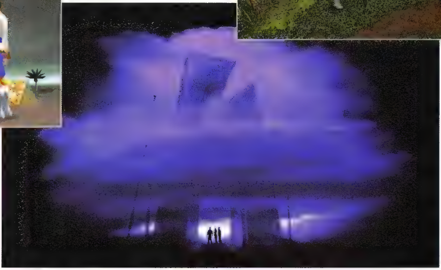
JC　取り入れるつもりです。「BETRAYAL OF KRONDOR」でもそうで

ELYSIUM

この画面だけでも8000ポリゴンは使用されているというからElysiumで開発されているゲームエンジンの性能が分かるだろう



Elysiumの世界には、ミステリアスな建築物が多いようだ。奥の白い服を着たのが主人公ゲイランで、数人規模のパーティーが組めるという。手前の人物はスカリーに相当する相方なのだろうか？



これは主人公の夢に登場する別世界への入口、クォンタムゲートである。かなり先の発売予定のため、詳細は語られなかったが、後々詳しくお伝えしていく

THE GALACTIC WARSは、TAをとことん遊び尽くしてもらおうというファンに対する思いやりから生まれた新世代の遊び方とも言える。欧米では、今でもTAの人気は継続している

マッチメイキングのセットアップやチャットの様子がうかがえる

したが、自由度の非常に高いゲームとなる予定で、時間をかければ、40時間も50時間も遊べるでしょう。最終的には、全部で41エピソードになり、3年くらいは遊べるかもしれません。

「DIABLO」の面白さに、「RIVEN」のような美しさ、そして物語の深さまでを詰め込んだようなゲームに仕上げるという。実際、クオータービュー視点が基本で、葉っぱの一つ一つに至るまで、恐ろしいほどのディテールで表現されていた。ゲームプレイについては、ほとんど明かされなかったが、導入されるマジックのシステムは、メニューで検索する必要のない簡略化されたものになるようだ。

最後になるが、Cavedog Entertainment社が開発を進めているオンラインゲーミングサイト、Boneyardsにも触れておこう。

Boneyardsを担当するリードネットワークゲームプログラマー。RPGの熱烈なファンで、オンラインRPGには毎日欠かさず参加しているという。

David B. Satnik

PO Boneyardsはどういう形態のものになるんでしょうか。

David B. Satnik（以下、**DS**） 形としてはbattle.netのような無料サービスを行っていく予定です。しかし、クライアントサーバーモデルではないので、直接ゲームをホストするのではなく、マッチメイキングやチャットルームといったことが主流になりますね。

PO ビジネスとしてはどう見ていますか。

DS 広告は募集しますが、あくまでファンサービスの一環として始める予定です。最初はTAのみをサポートして、その後、KINGDOMSなり、AMENなりを加えていくという形になります。

PO マッチメイキングが主体ということは、プレイヤーは基本的にはIPアドレスの交換といったことをするわけですよね。

DS そうですね。以後、ゲームによってサービスは変わってくるでしょうが、取りあえず、最初はそういうことになります。後は親会社であるGT Interactive社のゲームをサポートすることが決まっていて、ライブラリーは増えるでしょうね。

Boneyardsのデザインを担当する自称"ウェブボーイ"。エディ・バウワーや「STARTREK」のオフィシャルサイトをデザインするなど、数々の経験を持っている。

Tim Royal

Tim Royal（以下、**TR**） 現在の段階では、一つのサーバーで一度に4000人ほどが接続できるようになっています。1999年2月に始まるベータテストでは、これをアメリカの西海岸（シアトル）と東海岸（ニューヨーク）とに設置する予定で、順調にいけば、カリフォルニアやヨーロッパでの設置も考えています。

PO プロジェクトはどのようにスタートしたんでしょうか。

DS 1997年の終わりくらいから、TAファンをサポートするためだけのサイトとしてコツコツ始められていたものなんです。それがGT Interactive社が、せっかくならってことで参加して、プロジェクトが大きくなってきたんですよ。

PO 次にサポートされるKINGDOMSは、Boneyards専用ゲームとなるんでしょうか？

DS それは絶対ないですね。プレイヤーには選択肢があるべきでしょうし、独占を目的として企画されたわけではないのです。

Boneyards内でTAのために用意されているのは、ただのチャットルームのたぐいではない。実はチャットルームに入った時点で、"THE GALACTIC WARS"と呼ばれるユニークなゲームに参加しているのだ。領地の奪い合いをして、70数個の惑星の制覇を目指す"ゲーム外ゲーム"として考えればいいだろうか。

PO THE GALACTIC WARSを考案したというのは、オンラインゲーム史においてもすごいことだと思うんですが。

DS もともとはTAのチャットルームをどういう風に見せようか、という趣旨で考えたんです。TAの世界観やテーマを考えているうちに、自然にゲームとしてより明確な形になっていきました。チャットルームの画面そのものをプレイヤー同士でコントロールしてもらおうってことですね。

PO ゲームとしてはどう楽しめるんでしょうか。

DS プレイヤーには、チャットルームに接続する時に、Arm軍かCore軍に入隊してもらいます。もちろん、どちらに付こうが自由ですし、途中で交代することもできます。チャットルームには70数個の惑星（マップ）が存在しており、両サイドが相手の陣営を攻略したり、自分の星を守ったりするのです。

PO 70数個なら、いつか終わっちゃいますよね。

TR ええ。戦闘は勢力地図の最前線となっているマップで行われ、形勢はプレイヤー次第で刻々と変化していきます。どちらかがすべてを占領すれば、次のゲームが始まるまでは"勝戦記念"として、チャットルームの独占的使用というようなことを考えています。多人数が自由に参加できるキャンペーンと考えれば分かりやすいんじゃないでしょうか。

PO KINGDOMSをTHE GALATC WARSに当てはめることはできませんよね？

DS うーん。今の段階ではノーコメントですね（笑）。ストーリーに合わせたものにしなければならないのは確実ですが。

PO 具体的にGT Interactive社のどんなゲームをサポートする予定ですか？

DS とりあえずは「UNREAL」が正式に決まっていますが、そのほかいろいろ話はありますよ。

PO さっき有名な鹿撃ちゲームの開発者を見かけたんですが……。

DS 私はまだ知らないですけど、何か考えてるらしいですね。

PO DEER HUNTER ONLINE？

TR ULTIMAみたいだけど、アイテムは雨がっぱとか鹿笛（笑）。

PO 3時間くらいかけて歩き回った揚げ句、鹿1匹仕留めるとか？ やだなあそれは（笑）。

インタビュー：奥谷海人／写真：Shinya Aizawa

マイクロソフトゲーム事業部
ジェネラルマネージャー
高校時代からゲームのプログラミングをしており、コナミの名作に感化された彼の処女作は「フロッギー」なるカエルのアクションゲームだったという。某有名スクリーンセーバーの泳ぐ魚も実は彼が作ったものである。

マイクロソフトのゲームの明日を握る男が語った超ド級の事実

エド・フリーズ氏インタビュー 前編

エド・フリーズ氏がマイクロソフト本社のゲームソフト部門に配属されて3年。マイクロソフトのゲームは、"ただのゲーム"から"クールなゲーム"に変ぼうしてきた。ここ最近の状況を考えても、ブルース・シェリー氏の「Age of Empires」(Ensemble Studios社開発)、そして「Outwars」(SingleTrac社開発)の発売、クリス・ロバーツ氏率いるDigital Anvil社との契約、若いゲーマーに絶大な人気を誇るクリス・テイラー氏(元Cavedog Entertainment社)がいるPower Gas Games社への接近と、気になる話題は枚挙にいとまがない。そこにまた一つビッグなニュースが飛び込んできた。

マイクロソフトがFASA Interactive社を買収

本誌がこのスクープを入手したいきさつを順を追って話そう。1998年12月7日、本誌はマイクロソフトのレドモンドキャンパスにあるビルディングAで取材をしていた。エド・フリーズ氏には「1999年のゲームの動向について」というテーマでお話を伺っていた。

マイクロソフトの最近の成果としてまず、「ゲーム好きなゲーマーという観点で見れば、確かに貴誌がおっしゃるように『Age of Empires』がわが社のハードコアゲーマーに対するブレイクスルーになったのは間違いないでしょう。1998年に発売されたゲームでは、『Motocross Madness』が3Dアクセラレーター専用のゲームとしてヒットしましたし、一方で、『Flight Simulator 98』のようにソフトウェア(描画)専用のゲームでも15ヵ月足らずで200万本販売されたタイトルもあるのです。マイクロソフトとしては、今後も引き続いて多くのユーザーにアピールできるものを制作していきたいと思っています」と語った。

注目される具体的なタイトルについては、「さらなる改良のため、Age of Empiresの次回作は、当初の予定だった1999年春から秋近くにまで発売を延期させるかもしれません。『Asheron's Call』は、すでにマイクロソフト内部で、300人ほどの同時アクセステストを終了させています」と話してくれた。

ここで本題に入るのだが、ようやく新タイトルの傾向という話題になったところで、フリーズ氏が広報担当者と何やらヒソヒソと話し始めた。突然のことだけに不安になったが、実はと前置きしながら、「メディアにこのことを打ち明けるのは初めてとなりますが、つい2日前にFASA Interactive社を買収することが正式に決まったのです。1月21日までは極秘の情報にするつもりですから、決してそれまでは公表しないで下さい」と本誌に独占情報を提供してくれた。

このニュースがどういうことかというと、"「MECHWARRIOR 4」はマイクロソフトの手によって発売される"ということなのだ。それだけではない。バトルテックユニバースの権利そのものを保有するFASA Interactive社を、提携ではなく買収したということは、憶測だが、次のようなことが考えられる。例えば、「MECH COMMANDER」のような他ジャンルゲームの発売も見込まれるし、MSN Gaming Zoneで完全ネットワーク仕様のバトルテックの世界を作り出すことも可能となったのだ。固定ファンが多く、新参者でも気軽に楽しめるバトルテックと、ゲーム販売のパワーハウスとなりつつあるマイクロソフトとの連携は、これからのネットワークゲームにとっても核爆弾級の出来事なのである。

「今や会員325万人を突破したMSN Gaming Zoneとバトルテックが同じ土俵に上るということは、プレイヤーの皆さんにも有意義なことだと思います。ファンが苦労せずに会せるような場所の提供を目指していきたいですね」、そう語る氏の言葉が耳に残った。　(4月号に続く)

会社がどこに買収されようと「MECHWARRIOR 3」が期待作であるのは間違いない。当初の予定どおり、Microprose社から1999年春に発売される予定である。

本誌独占スクープ!! あのMECHWARRIORがマイクロソフトから出る!?

国内発ネットワーク

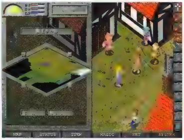
完全ネットワーク仕様RPG「ライフストーム2」が1999年2月に登場

1998年に、いち早く純国産ネットワークRPG「ライフストーム」をリリースした日本システムサプライが、「ライフストーム2」を開発しているとの情報を入手した。ライフストーム2は前作の続編という位置付けではないようで、新しいフィーチャーなども大幅に追加される。

現代のわれわれが置かれている状況に多少重なるようなストーリーも印象的だ。ライフストーム2の世界では、戦士や魔法使いはその優れた能力を持て余し、平和な生活のうちにある市民にとっては、目障りな存在になりつつあった。語り部の歌う、いにしえの詩に耳を傾ける者も減り、またその記憶を次につなぐ者もいなくなった。そのような状況の中で、最初に天候に変化が現れた。まばゆい光に包まれた世界と、やみが支配する二つの世界が突如として出現した。白い光は竜族を呼び寄せ、やみは形の無い魑魅魍魎を生み出した。平和に倦んだ人々は光の世界に、あるいはやみの世界に出かけ、慣れぬ闘いにその体を真っ赤な血に染めた。この偏った世界を一つにする方法がどこかにある、というかすかな希望を確信に読み換えて、人々は闘いの日々を送る。光とやみのはざまに生まれる新しい世界とは？　そして人々が待ち望む「時を超えて受け継がれし者」とは？　冒険の扉が今開かれる。

ライフストーム2は完全ネットワーク仕様で、1サーバー当たり3000人まで同時ログインが可能だ。1999年2月に8,800円（税抜き／予価）で発売される予定。なお、製品版の価格には、初回アクセスから3ヵ月間の接続料金が含まれている。果たして、今度はどのようなネットワーク上の冒険を楽しむことができるのだろうか。

ご覧のとおり、チャットでは漢字も使用できるようになった。多様な景観に満ちた世界は、冒険する意欲をかき立てることだろう。雪国では、キャラクターの足跡までが表示されている



新しく追加されたオートマップ機能。広大なライフストーム2の世界を冒険するために、きっと重宝することだろう

ライフストーム2での新機能、前作からの変更点

- ●シングルプレイができなくなった
- ●チャットで漢字が使える
- ●時間の流れがある：ライフストーム2の世界での1日は、現実世界の2.5時間に相当する。時間の流れによって、武器や魔法が制約を受けることもある
- ●冒険した場所はオートマップに記録される
- ●さまざまな情報を見ることができるレーダー機能が追加される
- ●マップの大きさは、前作の約1.5倍
- ●魔法に「GEM」以外の新しいシステムが追加される
- ●ゲーム中に特定の人と話ができる（トランシーバー機能）：この機能を使えば、離れた場所にいるキャラとも連絡をとることが可能になる
- ●従来の称号とは別に、ユーザー称号を用意：プレイヤーは好きな称号を自分でつけることができる
- ●キャラクターのグラフィックが増加、充実した

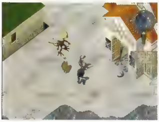
Information

O　S：Windows 95／98
C P U：Pentium 200MHz以上
メモリー：64MB以上
ビ デ オ：640×480ドット、256色以上、VRAM 2MB以上のビデオカード
HD容量：400MB以上
モ デ ム：28.8kbps以上

ルナドンⅢベータテスター枠を本誌読者へ特別に10名分追加！

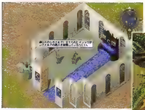
アートディンクが送り出すネットワークRPG「ルナティックドーンⅢ」。大規模なオープンベータテストがスタートすることは、本誌1月号でお伝えしたとおりだ。すでに多数の応募が殺到している状態だそうだが、今月号でも特別に本誌読者限定で10名のベータテスター枠を獲得することができた。

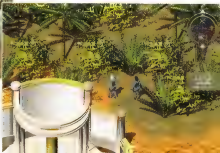
希望者は、本誌今月号のアンケートハガキの全項目を漏れなく記入した上で、「希望プレゼント番号」の欄に赤字で「ルナドン3」と記入してほしい。応募者の中から抽選で10名が選ばれる。締め切りは1月30日で（消印有効）、当選者には電子メールにて当選通知が送られる。



なお、現在テスター枠拡大作業のため、ベータテスト開始時期が予定よりも遅れるそうだ。詳細についてはアートディンクのホームページ（http://www.artdink.co.jp/）を参照してほしい。

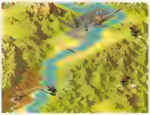
ルナティックドーンⅢでは、ユーザー側で自由にサーバーを設置することができる。アートディンクのメインサーバーを通じて、それらのユーザーが作り出した世界を自由に旅することができる「リンクゲート」システムは、まさにルナティックドーンⅢの世界を無限に広げていくことだろう。是非ともこのベータテストで、実際にその広大な世界を旅してみよう。





ゲームニュース

コーエーが放つネットワーク対応タイトル第2弾 「三國志 Internet」開発者にニューフィーチャーを聞く



中国大陸全土が舞台となるマップは、斜めからの見下ろし型スクウェアマップで、州の概念はなく、83の都市が存在する

外交カードは約20種類ほどあり、外交(青)、拒否(赤)、計略(緑)、アイテム(白)、補助(黒)の、5タイプに分類できる。カードは、最大5枚まで持つことができる予定だ

コーエー　E&E事業部
ソフトウェア6部
チームリーダー
渥美賢史氏

「信長の野望 Internet」に続き、コーエーがネットワーク対応タイトルの第2弾をリリースする。そのタイトルは「三國志 Internet」。マルチプレイまでの接続手順は基本的に信長の野望 Internetと同じで、サーバーも共通だ。シングルプレイや、8人までのLAN対戦も可能である。

三國志 Internetでは、登場武将間での知的駆け引きがネットワーク対戦に適した形で実現できるように開発されている。従来の三國志シリーズでもおなじみの、武将の「登用」や「血縁関係」は、今回の三國志 Internetでも引き継がれる。基本的には、史実モードに基づいたプレイだが、配下武将をランダムに入れ替える仮想モードによる対戦も可能。中国史上の有名な人物が登場する隠しフィーチャーなども用意されているそうだ。

プレイヤーは、巨大な中国大陸マップ上に点在する都市を奪取するために競い合う。都市攻略の際には、「偽兵」(小部隊を大部隊に見せかけたり、逆に大部隊を小部隊に見せかけたりできる)、「罠」などのゲームをスリリングに盛り上げる計略や、三國志ならではの「一騎打ち」、敵の兵糧庫の壊滅、敵の都市の孤立化などのさまざまな戦略が可能だ。

コーエー　E&E事業部
ソフトウェア6部
チームリーダー
安西　崇氏

また、この三國志 Internetでは、登場武将たちをより個性的に演出する「外交交渉フェイズ」が追加された。この外交交渉フェイズでは、「外交カード」を使って、敵の武将と交渉を行う。外交交渉には、自軍の武将を使者に選択することができ、各武将の性格によって外交上での有利な面、不利な面が異なってくる。そのため、カードの組み合わせだけでなく、交渉使者である武将同士の組み合わせによっても外交交渉は影響される。また、外交でのプレイヤーの行動によって数値が加減される「信用度」というパラメータによっても、外交交渉での優位性が変わってくるそうだ。

マルチプレイでは、「戦功ポイント」でのランキングシステムが用意される。この戦功ポイントとは、都市を攻略すればするほど加算されるもので、信用度のパラメータも影響してくるそうだ。この戦功ポイントでのランキングシステムを利用した、ネットワーク上でのイベントも企画されている。ランキング上位のプレイヤーには「州刺史」「丞相」といった「官位」が与えられる。また、「チーム対抗モード」や「グループ戦モード」も用意され、こちらも戦功ポイントでのランキングに連動している。

これらの新フィーチャーは、従来の三國志シリーズでは決して味わうことができなかった興奮を生み出すことだろう。何よりも、マルチプレイでの人間を相手にした対戦の面白さを、より増大させるはずだ。白熱するマルチプレイの予兆に満ちた三國志 Internetは、1999年春に8,800円(予価)で発売される予定。壮大な三國志の世界で、熱い戦いがもうすぐ始まる。

壮大な三國志の世界で、プレイヤー同士の緻密な戦略がぶつかり合う。罠などの新フィーチャーによって、戦いはかつてないほどの盛り上がりを見せることだろう

サイバーフロントが「SWAT2」など 海外タイトルの日本語ローカライズを開始

ネットワークゲームに海外タイトルが大多数を占めている現状において、ゲーム中の英語メッセージは日本人プレイヤーにとって高い敷居となっていることも多い。良質な日本語化されたタイトルのリリースが、強く望まれていると言えよう。

そんな中、サイバーフロントが海外のゲームタイトルの日本語ローカライズを進めていくという。同社からのリリース第1弾として、二つのタイトルが1999年2月26日に発売される予定だ。

一つは、本誌10月号でも紹介した、対テロリスト警察特殊部隊シミュレーション「スワット2　完全日本語版」。そして、もう一つは有名な「ソリティア」を始め、24種類のカードゲームが楽しめる「ソリティア　デラックス98　完全日本語版」である。いずれのタイトルも、日本語化によってゲームプレイに没頭できることは確実だろう。今後のサイバーフロントの動向に注目しよう。

プレイヤーがテロリストとなり、テロ行為を成功させるミッションも用意されている。日本語ローカライズによって、ミッション内容も正確に、そして容易に把握できるようになるだろう

©1998 Sierra On-Line, Inc ® and/or TM designates trademarks of , or licensed to Sierra On-Line, Inc All rights reserved.
※画面は開発中のものです

あのMplayerが日本に本格上陸 無料対戦ゲームが多数ラインナップ

アメリカで200万人以上の会員を有する、Mpath Interactive社のネットワークゲームサービス「Mplayer」が日本にやってくる。富士通が運営するMplayer-Japanは、無料で対戦できるゲームが多数用意された対戦サーバーだ。対戦できるゲームは、「QUAKE Ⅱ」「TOTAL ANNIHILATION」など、本誌でも紹介したタイトルもたくさん用意されている。単なる対戦だけでなく、ランキングサービスなども計画されており、テレホーダイ時間にチェックしたいサイトが一つ増えそうだ。

クライアントソフトのGIZMOも完全に日本語化される。対応ゲームはオンライン販売も行われる

Dreamcast定点観測

Dreamcastイン

ついに走り出すネットワーク対戦 ドワンゴのシステムの仕組みに迫る

残念ながら、再び発売日が延期になってしまった「セガラリー2」。Dreamcast初のマルチプレイが快適にできるように、入念な調整が行われているようだ。今回は、Dreamcastでのマルチプレイのベースとなる、対戦サーバーシステムを開発したドワンゴの川上量生氏に、その仕組みと可能性について話を聞いた。

高速で安定した接続環境の提供 アクションゲームに最適なシステム

パソコンゲームの分野で、ネットワークゲームの対戦サーバーサービスを展開してきたドワンゴ。パソコンでのネットワークゲームにおけるマルチプレイのほとんどは、現在ではインターネット回線を利用したものが主流となってきている。

ドワンゴ　代表取締役
川上量生

しかし、Dreamcastでのマルチプレイをサポートするドワンゴの対戦サーバーシステムは、インターネット回線を使用しておらず、サーバー直結方式と呼ばれる接続方式を採用している。この方式では、ユーザーは自分のマシンのモデムから電話回線を通じて、ダイレクトに対戦サーバーへ接続できるのだ。

こうしたドワンゴの対戦サーバーシステムが持つメリットについて、川上氏が解説してくれた。

「Dreamcast上のセガラリー2用ドワンゴシステムについてはちょっと話せませんので、ドワンゴシステムの一般的な話をさせていただきます。インターネット回線を使った対戦の場合は、ルーターを経由していて、その中でトラフィックが保証されていないという問題があります。また、接続するルーターの数が違うという問題もあります。ドワンゴの対戦サーバーシステムの場合は、モデムとサーバーとが直接接続されていますので、遅延が少ないというメリットと、安定しているというメリットがあるんです」。

インターネットへの接続では、ユーザーごとに使用するプロバイダーが違っているのは一般的であるため、回線の速度や安定性も異なる。ドワンゴの対戦サーバーシステムでは、こうしたインターネット接続でのデメリットを解消していると言えるだろう。

こうしたドワンゴの対戦サーバーシステムには、どのようなジャンルのゲームが適していると言えるのだろうか。

「やっぱりアクション系のゲームですね。かなりクイックな(データ転送の)反応性が要求されるゲームっていうのは、ドワンゴのシステムじゃないと(スムーズに)動かないでしょうね」。

ほかのジャンルのゲームよりも間口が広いと言えるアクションゲームは、コンシューマーの分野では多くのタイトルがリリースされる。Dreamcastのユーザーにとってみれば、ネットワーク対応になることが強く望まれているのは、格闘アクションなどの対戦が可能なゲームタイトルであろう。その場合、より高速で安定した接続環境を提供するドワンゴの対戦サーバーシステムが、その真価を発揮するのだ。

パソコンユーザーと Dreamcastユーザーの対戦も実現可能

OSにWindows CEが搭載されているDreamcastのタイトルは、比較的簡単にパソコンへ移植することが可能になる。もちろん、逆にパソコン用に開発されたゲームタイトルが、Dreamcastへ移植されることも多くなるだろう。実際、すでに「インカミング」はDreamcastへと移植されている。また、海外のパソコンゲームタイトルが、Dreamcastに移植されるというううわさも時折耳にする。

そうすると気になってくるのが、Dreamcastのユーザーとパソコンのユーザーが、同じゲームタイトルで同時にマルチプレイを楽しむことができるかどうかという点だ。ドワンゴのサーバーにおいて、それは可能なのだろうか。

川上氏に問うと、「はい。それは、(ゲーム会社の)ポリシーですね」という答えが返ってきた。では、実現を目指して開発を進めているということなのか。

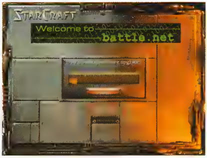
「と言いますか、それは可能なんです。あとは、それを(ゲーム会社が)サポートするかしないかということですね」。

あっさりと言われてしまったが、システムの面で言えば、Dreamcastユーザーとパソコンのユーザーの対戦を実現することは可能なのだそうだ。それでは、その対戦をサポートするとなると、現実的にはどういった課題があるのだろう。

「プロトコルを合わせなきゃいけないということがあります。それと、パソコン版は(ソフトを)バージョンアップできますけど、当然Dreamcastのほうではバージョンアップできないですから、そういった意味での制約はあります。

1998年12月17日に発売された「インカミング　人類最終決戦」。パソコン版で見られた美しいグラフィックは、Dreamcastでも健在だ

フォメーションセンター



自動的に最新バージョンのパッチがダウンロードされるbattle.net。Dreamcastでも、こうした方式であればソフトウェアのアップグレードが可能にならないだろうか

Dreamcast™

もう一つは、Dreamcast版ですと、『速いDreamcast』『遅いDreamcast』っていうのは絶対ないですから、同じ性能を持っているという前提でチューニングができますよね。ところがパソコンっていうのは、いまだに486とか使ってる人もいるだろうし(笑)。CPUの能力差というのは、絶対あるわけです。ハードディスクの容量が足らない人とかもね。そういうマシンの差っていうのが出てくるので、(マルチプレイでの)タイミングとかを取るのが難しいっていうのがありますね」。

そういったタイミングの問題などに対して、プログラミングテクニックなどによってドワンゴのほうで解決できる方策はないのだろうか。

「まあ、プログラミングテクニックでも対応できるものですけど、でもどうやって対応できるかっていうのはアプリケーションによりますね」。

パソコンユーザーとDreamcastユーザーのネットワーク対戦。実現するには、まだいくつかの課題が残っているようだが、それらの解決もまったく不可能なわけではない。実現すれば、日本でのネットワークゲームの盛り上がりも最高潮に達することだろう。もちろん、そのためには良質のネットワークゲームが不可欠だ。いずれにせよ、パソコンユーザーとDreamcastユーザーの対戦が実現する日は、そう遠くない話のようだ。

ネットワーク対戦までの手順はゲームごとに変化する

ドワンゴのシステムを使ったマルチプレイでは、基本的に対戦が開始されるまでの具体的な手順は、一般的なネットワークゲームと同じだ。ロビーに接続してチームを作り、それに参加するプレイヤーがそろったところで、対戦をスタートする。

今後も、ドワンゴの対戦サーバーシステムを使ったほかのゲームタイトルは、続々と出てくることだろう。その場合、こうしたネットワーク対戦までの手順というのは、ほかのゲームでも同じように統一されているのだろうか。それとも、ゲームタイトルによって変わるのだろうか。

「ええ、変わると思いますね。ドワンゴが提供する対戦サーバーシステムは、いろいろなタイプのロビーのインターフェースも作成可能です。battle.netのようなインターフェースにすることもできますよ。今、パソコン版のドワンゴクライアントでも、ゲームタイトルごとのインターフェースを使えるようなライブラリを作ってます。ですから、ゲームごとにいろんな形の手順、インターフェースができます」。

本誌1月号でインタビューした、セガラリー2のチーフプロデューサー谷口潤氏は「海外ユーザーとの対戦も検討していきます」と話していた。是非とも実現してほしいのだが……

33.6kbpsのモデムは取り外し可能だ。いずれはDreamcast用のTAなども発売されるかもしれない

海外プレイヤーとの対戦は果たして実現するのか?

最後に、ドワンゴの対戦サーバーシステムについて、気になる点をまとめて聞いてみた。まずは、Dreamcastの33.6kbpsモデムでも快適に対戦できるような仕組み、プログラミングの工夫などがあるのかどうかについて尋ねた。

「アナログだから、とかそういうやり方があるわけではないと思うんですけども。いろいろ使ってみて、Dreamcastのアナログモデムでもそれほど遅くはないということは感じますね。ドワンゴのシステム自体、データ転送を高速化するためにできることはやってしまっているので、あとはソフトでのプログラムによりますね」。

今後、海外でもドワンゴのサーバーシステムを使ったタイトルが出た場合、日本のプレイヤーと海外のプレイヤーとでは対戦は可能になるのだろうか。

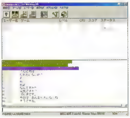
「それは、国際電話をかけることになりますから、現実的には無理でしょうね。インターネット回線を使用すれば、もちろん可能だと思いますが、公衆回線を使うとなると、電話料金的に無理がありますよね」。

高速で安定した接続環境を提供するために電話回線を使用しているドワンゴの対戦サーバーシステム。世界中の人々と対戦することが現実的に難しいのは残念だが、遅いデータ転送速度でゲームをプレイするのもストレスがたまるものだろう。

いずれにせよ、Dreamcastでのネットワークゲームの展開は、まだまだこれからだ。コンシューマー機ならではの新しいネットワークゲームの可能性は、これからも開花していくことだろう。そういった意味でも、ドワンゴの対戦サーバーシステムは、今後も注目すべき存在だと言えよう。

セガラリー2が、ネットワーク対応タイトル第1弾だったことは興味深い。レーシングゲームは手軽にプレイできる上に、プレイヤーを限定することもない。「難しそうだ」といったネットワーク機能へのマイナスの印象を、うまくプラスへ転化させる効果もあったのではないだろうか

パソコン版のドワンゴクライアント。インターフェースは、当然ながらすべて日本語で表示されているので、海外のゲームサーバーに比べて使い方も分かりやすい



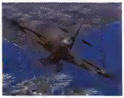
国内外の売れ行きが一目でわかる

パソコンゲーム売り上げ

JAPAN

1998年12月調べ

1 Combat Flight Simulator



マイクロソフト　オープン
フライトシミュレーター
☎03-5454-2300

2 ウイニングポスト 4

コーエー　1万1,800円
シミュレーション
☎045-561-6861

3 SiN

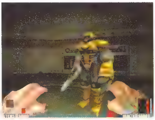
P&A　8,800円
3Dシューティング
☎042-525-9501

4	ニードフォースピードIII ホットパーシュート	エレクトロニック・アーツ・スクウェア 8,800円　レース ☎03-5436-6499
5	MOTORACER 2	エレクトロニック・アーツ・スクウェア 7,800円　レース ☎03-5436-6499
6	ザ・タワー II 限定スペシャルギフトパッケージ	オープンブック9003　1万800円 シミュレーション ☎03-5447-6434
7	TOMB RAIDER III	アイドス・インタラクティブ 7,800円　アクション ☎052-775-8380
8	WWII FIGHTERS	エレクトロニック・アーツ・スクウェア 8,800円　フライトシミュレーター ☎03-5436-6499
9	HALF-LIFE	ソース　オープン 3Dシューティング ☎03-3551-5900
10	ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE	エレクトロニック・アーツ・スクウェア 9,800円　RPG ☎03-5436-6499

ネットワーク対応　ネットワーク非対応　ネットワーク専用

SiN

Ver1.01パッチによって、ますます快適にプレイできるようになった「SiN」。今年前半にはミッションパックの発売も予定されており、人気はしばらく続きそうだ。

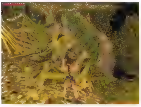


MOTORACER 2

定番バイクゲーム「MOTORACER」の続編。前作と同様に気軽に楽しめるレースが売りで、オンロード、オフロード併せて26種類のコースが用意されている。

TOMB RAIDER III

人気のあるアクションアドベンチャーシリーズの最新作。新モーションが追加され、ララは前作よりも複雑で生き生きとした動きをする。チュートリアルの"Lara's Home"が用意されているので、このシリーズが初めての人も安心だ。



■協力ショップ■
OVERTOP(☎03-3255-3443)、T・ZONE神戸三宮店(☎078-331-2070)、パルテック町田店(☎0427-29-5651)、ビックパソコン館本店(☎03-5956-1111)
協力ショップからいただいたデータを元に、編集部で集計してランキングを作成しました。

ランキング

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。日本では、「Combat Flight Simulator」「ウイニングポスト 4」などコアゲーマー向けのゲームが上位を占めているが、アメリカでは対照的に、「BARBIE RIDING CLUB」などの子供向け低価格ゲームが多数ランクインしている。

USA NOVEMBER 1998

1 DEER HUNTER II

GT Interactive社
$17

2 BARBIE RIDING CLUB

マテル
$32

3 LEGO ISLAND

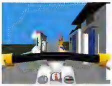
Learning Company社
$17

順位	タイトル	メーカー / 価格
4	Combat Flight Simulator	マイクロソフト $39
5	CABELA'S BIG GAME HUNTER 2	アクティビジョン $19
6	HALF-LIFE	Cendant Software社 $44
7	BARBIE NAIL DESIGNER	マテル $18
8	HOT WHEELS STUNT TRACK DRIVER	マテル $28
9	STARCRAFT	Cendant Software社 $41
10	Flight Simulator 98	マイクロソフト $44

資料提供 PC Data(http://www.pcdata.com)
For more info, please call (703)435-1025 or write to 11260 RogerBacon Dr. Suite204, Reston VA 20147.
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケッティング・ファームで、全米800に及ぶソフト小売店のセールスデータをもとに毎月の販売数を換算。アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をはじき出す

LEGO ISLAND

知育玩具として歴史のあるレゴブロック。これをコンピューターで楽しむために作られたのがこの「LEGO ISLAND」だ。レゴブロックを使って乗り物を作ったり、ブロックでできた車でレースができる。ゲームのランキングに入ってはいるが、エデュテイメントと呼ぶのがふさわしいソフトで、題材が題材だけに対象年齢は6～12才となっている。



HALF-LIFE

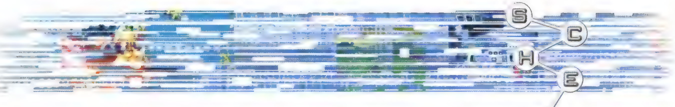
重厚なストーリーが楽しめるシングルプレイで、あらゆるメディアで最高の評価を受けている3Dシューティング「HALF-LIFE」。近日中に登場するアドオンソフト「TEAM FORTRESS II（仮称）」を導入すれば、より美しくなったグラフィックで、HALF-LIFEとは一風変わったチーム対戦が可能になる。

World Charts Foundation

（12月8日～14日）

順位	タイトル
1	FALLOUT 2
2	STARCRAFT
3	MIGHT&MAGICVI～THE MANDATE OF HEAVEN～
4	HALF-LIFE
5	RAILROAD TYCOON II
6	UNREAL
7	CAESAR III
8	TOTAL ANNIHILATION
9	NEED FOR SPEEDIII : HOT PURSUIT
10	QUAKEII／ADD-ON

資料提供 . World Charts Foundation
(www.worldcharts.nl/)
インターネットを使った世界規模の人気エンターテイメントの選出を目的としている。世界各国からのボランティアによる任意投票で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なったジャンルのTOP100が毎週決定される



ソフトウェア

リリーススケジュール

このページでは、パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかも掲載したので、チェックしてほしい。タイトルの前に◉が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、色の付いているタイトルは、発売時期に変更があったことを示す。

発売時期(予定)		タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
1999年1月27日		DEER HUNTER	ズー	スポーツ	3,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年1月27日		PRO BASS FISHING	ズー	釣り	3,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年1月27日		SPORTING CRAYS	ズー	スポーツ	3,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年1月29日		信長の野望 烈風伝	コーエー	歴史シミュレーション	1万1,800円	045-561-6861	Win 95・98/NT4.0
1999年1月29日		シーザーⅢ～古代ローマ建国シミュレーション～ 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年1月29日	◉	デストラップ ダンジョン 日本語版	アイドス・インタラクティブ	アクションアドベンチャー	8,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年1月29日	◉	STARCRAFT EXPANSION PACK:BROOD WAR	ソースネクスト	アドオンパック	オープン	03-3551-5900	Win 95・98
1999年1月30日	◉	QUAKE Ⅱ MISSION PACK:GROUND ZERO	アクティビジョン・ジャパン	アドオンパック	未定	03-5458-6561	Win 95・98
1999年1月30日	◉	BALDUR'S GATE(英語版)	セガ・エンタープライゼス	RPG	9,800円	047-380-6441	Win 95・98
1999年1月		DEER HUNTER Ⅱ	ソースネクスト	ハンティング	オープン	03-3551-5900	Win 95・98
1999年2月5日	◉	M.I.A	ズー	ヘリシューティング	未定	0268-38-1561	Win 95・98
1999年2月5日	◉	GOLDEN TEE GOLF	P&A	ゴルフ	4,500円	042-525-9501	Win 95・98
1999年2月11日	◉	VIPER RACING	P&A	レース	5,800円	042-525-9501	Win 95・98
1999年2月19日	◉	POWERSLIDE	ツクダシナジー	レース	5,800円	03-5272-8955	Win 95・98
1999年2月24日		ROCKY MOUNTAIN TROPHY HUNTER	ズー	ハンティング	3,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年2月24日		DEEP SEA TROPHY FISHING	ズー	フィッシング	3,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年2月初旬	◉	スワット2 完全日本語版	サイバーフロント	リアルタイムシミュレーション	未定	052-775-6549	Win 95・98
1999年2月中旬		カルマ	スターフィッシュ	ファンタジーRPG	7,800円	03-3366-1552	Win 95・98
1999年2月下旬	◉	TUROK 2:SEEDS OF EVIL	アクレイムジャパン	シューティングアドベンチャー	未定	03-5467-1516	Win 95・98
1999年2月		FALCON 4.0	メディアクエスト	フライトシミュレーター	9,300円	03-3222-8639	Win 95・98
1999年2月	◉	COLIN McRAE RALLY	イマジニア	レース	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年2月	◉	TOCA 2(仮)	イマジニア	レース	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年2月	◉	WORMS ARMAGEDON(仮)	イマジニア	パズルゲーム	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年2月		トレスパッサー 日本語吹き替え版	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	アクション	7,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年2月		バイオハザード 2	カプコン	サバイバルホラー	未定	03-5820-2695	Win 95・98
1999年2月	◉	SiN公式追加パック	P&A	アドオンパック	未定	042-525-9501	Win 95・98
1999年2月		MICHEAL OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER '99	アイドス・インタラクティブ	スポーツ	7,800円	03-3222-8639	Win 95・98
1999年3月5日	◉	F-16 AGGRESSER	P&A	フライトシミュレーター	7,800円	042-525-9501	Win 95・98
1999年3月12日	◉	メックコマンダー 日本語版	メディアクエスト	リアルタイムシミュレーション	9,800円	03-3222-8639	Win 95・98
1999年3月15日		FLY!	P&A	フライトシミュレーター	未定	042-525-9501	Win 95・98
1999年3月	◉	WARZONE2100	アイドス・インタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	未定	052-775-8380	Win 95・98
1999年3月	◉	DAIKATANA	アイドス・インタラクティブ	アクション	未定	052-775-8380	Win 95・98
1999年3月	◉	REVENANT	アイドス・インタラクティブ	RPGアクション	未定	052-775-8380	Win 95・98
1999年3月		シムシティ 3000 日本語版	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	経営シミュレーション	9,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年4月	◉	レクイエム 完全日本語版	イマジニア	アクション	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年6月	◉	DUKE NUKEM FOREVER	P&A	3Dシューティング	未定	042-525-9501	Win 95・98
1999年初頭	◉	スタークラフト 完全日本語版	ソースネクスト	リアルタイム戦略シミュレーション	9,800円	03-3551-5900	Win 95・98
1999年初頭	◉	STARCRAFT(Mac版)	ソースネクスト	リアルタイム戦略シミュレーション	オープン	03-3551-5900	Mac
1999年春	◉	バルダーズゲート 日本語版	セガ・エンタープライゼス	RPG	未定	047-380-6441	Win 95・98
1999年春	◉	DUNGEON KEEPER 2	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	未定	03-5467-1516	Win 95・98
1999年春	◉	ULTIMA:ASCENSION	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	RPG	8,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年春	◉	HERETIC Ⅱ	アクティビジョン・ジャパン	3Dアクションシューティング	7,800円	03-3401-0453	Win 95・98
1999年春	◉	FIGHTER SQUADRON	アクティビジョン・ジャパン	フライトシミュレーション	7,800円	03-3401-0453	Win 95・98
1999年春	◉	TOP GUN HORNET'S NEST	メディアクエスト	3Dフライトシミュレーション	8,800円	03-3222-8639	Win 95・98
1999年春	◉	ルナティック ドーン Ⅲ	アートディンク	RPG	1万2,800円	043-299-7890	Win 95・98/NT4.0
1999年春	◉	三國志Internet	コーエー	歴史シミュレーション	8,800円	045-561-6861	Win 95・98/NT4.0
1998年春		太閤立志伝 Ⅲ	コーエー	シミュレーションRPG	9,800円	045-561-6861	Win 95・98
1999年春	◉	F/A-18E スーパーホーネット 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年春	◉	RALLY CHAMP'99(仮)	イマジニア	レース	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年春	◉	ヒーローズ オブ マイト&マジックⅢ(仮) 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年春		キングスクエスト:マスク オブ エターニティ(仮)完全日本語版	イマジニア	RPG	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1998年春		シエラ プロパイロット'99 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	未定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年春		太陽の神殿	アンバランス	アドベンチャー	未定	03-5283-3625	Win 95・98
1999年春		サイキックフォース2012	アンバランス	格闘	未定	03-5283-3625	Win 95・98
1999年春		電車でGO!	アンバランス	鉄道シミュレーション	8,800円	03-5283-3625	Win 95・98
1999年春		電車でGO!2 高速編	アンバランス	鉄道シミュレーション	未定	03-5283-3625	Win 95・98
1999年春	◉	戦略プロ野球98年末版(仮)	システムソフト	プロ野球シミュレーション	9,800円	092-752-5264	Win 95・98
1999年春	◉	エネミー・インフェステイション 完全日本語版	KTインタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	03-3498-5108	Win 95・98
1999年夏	◉	HEAVY GEAR Ⅱ	アクティビジョン・ジャパン	3Dロボットアクションシューティング	7,800円	03-3401-0453	Win 95・98
1999年夏	◉	DIABLOⅡ	ソースネクスト	RPG	9,800円	03-3551-5900	Win 95・98
未定	◉	ゴーディアンノット	イマジニア	シミュレーション	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
未定	◉	セガラリー 2	セガ・エンタープライゼス	レース	未定	047-380-6441	Win 95・98

※ この情報は1998年12月末日現在のものです。

Play Online Exclusive Review

036 MOTO RACER 2
038 RETURN TO KRONDOR（ネットワーク非対応タイトル）
040 リアルタイム版大戦略＋インターネット対戦
042 GLOBAL DOMINATION
043 DARK VENGEANCE
044 STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D（ネットワーク非対応タイトル）
045 VIPER RACING
046 TNN OUTDOORS PRO HUNTER
047 WCW NITRO
048 THE SETTLERS Ⅲ
049 CIVILIZATION Ⅱ GOLD EDITION
050 FUTURE COP L.A.P.D.
051 CYBERSTRIKE 2
052 TEST DRIVE 5

アイコンの見方

アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

サーバーアイコン

メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

フォースフィードバックアイコン

マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。また、レーシングゲームで対応しているタイトルは、ハンドルアイコンになります。

CD-ROMアイコン

このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.140、p.141を参照してください。

Information	
開発元	：マイクロソフト株式会社
販売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	：オープン
OS	：Windows 95、Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3
CPU	：Pentium 90MHz以上
メモリー	：Windows 95では16MB以上、Windows NT Workstation 4.0では24MB以上
ビデオ	：800×600ドット 256色以上
HD容量	：80MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Sound Blasterと互換性のあるカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：発売中

Informationの見方

★記載されている価格は、明記していない場合を除き税別です。
★対応OSに「MS-DOS 5.0以上」と記載されている場合は、Windows 95／98上（MS-DOSプロンプトの英語モード）でも動作します。
★快適にゲームをプレイするには、各項目のかっこ内に記載されている推奨環境をお勧めします。
★ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐に渡っております。所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード・ソフトメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。
★対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、SGLなどが入ります。なお、── の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが無いことを示します。
★ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトメーカーおよび編集部では責任を負いかねます。実行なさるさいは、ご自身の責任において行ってください。

非対応アイコン

ネットワーク非対応タイトルであることを表します。

中南米の雰囲気をかもし出すコース「AMAZONIA」。画面奥にはラクダが歩いていた

オンとオフの両方が楽しめる シリーズ新作はトラックエディター付き

モトレーサー2

バイクゲームの名作「MOTO RACER」の続編がついに登場した。「MOTO RACER 2」は、オンロードとオフロードの2種類のバイクを選択でき、双方のレースが楽しめる、1本で二度おいしいゲームだ。

細かい設定が要らない 簡素化されたゲームシステム

オンロードとオフロードの両方のバイクを選択できるということは、「MOTO RACER 2」の大きな魅力の一つであるが、それだけではない。優れたフレームレートをたたき出しつつ進行する、超高速バトルが最大の魅力なのだ。初めてプレイしたときは、そのスピード感に操作がついて行けない人も多いのではないだろうか。実際、アーケードゲームを上回るといえるほどのスピード感が味わえる。パソコンゲームはスピード感で劣っていると思っているのであれば、是非体験してほしいタイトルである。一度はまると病みつきになること請け合いだ。

ゲームシステムも、どちらかというとアーケードゲームやコンシューマーゲームに近い、簡素化されたものになっている。レーシングシミュレーションゲームのように構えて取り組む必要はない。キーボードやジョイパッドでプレイできる手軽さも魅力だ。もっとも、タイムアップにこだわるのであれば、アナログ入力デバイスは必須といえるだろう。ただし、ハンドル型デバイスはバイクゲームには適さないので、快適にプレイするには、アナログジョイスティックが最適となるだろう。

車体を倒しこんで、コーナーをアウトから攻める。アウトインアウトがコーナリングの基本だ

ドライバービューも用意されているが、非常に操縦しにくい。ただし、レースの雰囲気は満点である

優秀なトラックエディターを搭載 オリジナルコースを作成しよう

コース数も前作から大幅に増え、オンロードとオフロードのコースを合わせると、26種類も用意されている。また、コースの路面や背景も数種類用意されており、AMAZONIA（南米風）、GRAND PRIX（市街地風、オンロードのみ）、SAHARA（熱帯地方風）、BRITTANY（閑静な郊外風）、FOREST（森林風、オフロードのみ）の5パターンの雰囲気を楽しめる。

ただし、明らかにコース上に砂が浮いていそうなAMAZONIAのコースも、非常に良くグリップしそうなGRAND PRIXのコースとまったく同じグリップ力を確保しているあたりは、もう少し作り込んでも良かったのではないか。コースの雰囲気は変わったものの、走り方はまったく同じでよいというのは、確かにプレイはしやすいが、物足りなさも否めないところだ。オフロードコースでのバイクの挙動に関しても、アクションゲームに近いものと割り切って作られているためか、オンロードコースと比べても、さほど違和感がない。

さて、これらの既存のコースだけに止まらない遊び方ができるのが、MOTO RACER 2の優れたところだ。トラックエディターが付属し、自由自在に新しいコースを作れるのである。このトラックエディターは素晴らしい出来で、ほかのレーシングゲームに付属するような、用意されたコースパーツを組み合わせていく機械的なものではない。マウスを使って自由自在にカーブを作り出すことができるのだ。また、コースの高低に関しても自由なセッティングが可能なので、思いどおりのコースが作れる。ちなみに、コースファイルの容量（1MB程度）は少ないので、他人と交換しあうという楽しみ方もできるだろう。

オーソドックスな市街地コースである「GRAND PRIX」。シンプルな背景に、鮮やかなバイクが映える

トラックエディターの画面。コントロールポイントを移動させてコースを作る、斬新なアイデアが盛り込まれている

Information

開発元	：Delphine Software社
販売元	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア
問い合わせ先	：エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポート 03-5436-6499
価格	：7,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上（Pentium 200MHz以上推奨）
メモリー	：32MB以上（64MB以上推奨）
ビデオ	：Direct Draw対応のカード（Voodooファミリーチップ搭載3Dアクセラレーター推奨）
HD容量	：5MB以上（200MB以上推奨）
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectSound対応のカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：×
発売時期	：発売中

©1998 Delphine Software International. All rights reserved.

オフロードレースでは、このように後輪を滑らせ、砂煙を上げてコーナリングしてゆく

このように、1台のパソコンで、画面を分割して2人でプレイすることもできる

シングルではタイムアタックがお勧め パソコン1台で異色のマルチプレイも可能

シングルプレイのゲームモードは、PRACTICE(練習モード)、SINGLE RACE(AIバイクとレース)、CHAMPIONSHIP(獲得ポイント数で優勝を決める)の3種類がある。難易度も3段階から選べるので、取りあえずHARD(上級レベル)のAIを負かした後、持てるすべての技を駆使して、PRACTICEのタイムアタックでコンマ1秒を削るという遊び方をお勧めしたい。タイムが全然伸びない状態まで走りこんだ状態から、四苦八苦しながらタイムアップを図るのは、このゲームの最も楽しい部分でもあり、上級者の楽しみ方である。

マルチプレイは、ケーブル接続、モデム、IPX、TCP/IPの各接続方法に対応しており、最大8名まで参加できる。動作も非常に軽快だ。また、コンシューマー機のレーシングゲームのように、画面を2〜4分割にして、1台のパソコンで4人まで同時プレイができる、異色のマルチプレイも可能である。ただし、どちらの場合も、テクニックの競い合いというよりは、アクションゲームのノリで楽しくわいわいと遊ぶ方が楽しいだろう。

勝利のかぎを握るターボ機能 使うタイミングに気を付けろ

前作から引き継がれている「ターボ機能」も、このゲームの面白さに挙げられる。これを使用すると、バイクをウイリーさせながら鋭い加速をする。また、ターボ発動中は最高速度を少し上昇させることもできる。この機能をうまく使ってタイムを縮めるというのが、勝つための一つのこつだ。

となると、常にターボを全開にしておけば良いのでは?と思うかもしれない。しかし、ウイリーしていることから分かるように、ターボ発動中のバイクは非常に曲がりにくい。よっぽど緩やかなコーナーでない限り、ターボ全開で突入すれば、壁に向かってまっしぐらという結果になってしまう。

しかし、コーナーが終わるまで通常の加速を続けていれば良いというわけでもない。コーナリング中に、「ここだっ!」というポイントでターボを発動することで、少し早く加速態勢に入ることができるのだ。

付け加えておくと、ターボはもろ刃の剣であることを常に念頭においておこう。ターボを発動した状態で壁などに当たると、どんなに緩やかに当たったとしても、ライダーはバイクから振り落とされ、大きなタイムロスになるからだ。その結果、マルチプレイでは「無理をしてターボを使う→ぶつかる→タイムロス」となることを覚悟でターボを使いまくるか、ぶつからないためにターボを余り使わず、トータルでのタイムアップを目指すかといった駆け引きが、面白くなるだろう。

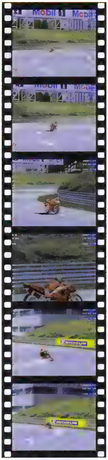
AIバイクのライン取りを盗め

ターボに関するテクニックはアクションゲーム的な要素だが、レーシングゲームとしての重要なタイムアップ要素は、やはりライン取りだ。バイクは車と違い、ある方向に曲がっている状態から逆方向に曲がろうとすると、ライダーが荷重を逆方向に掛け直してやる必要があるので時間がかかる。そのため、車のレーシングゲームの場合、ちょっとオーバーにブレーキを踏んだり、ステアリングを多めに切ってやれば何とか制御できる範囲のラインのミスも、バイクゲームでは許されないのだ。

まずは、AIバイクの後ろを走ってラインを覚え、それを忠実にトレースして、寸分たがわぬように走れるようにしよう。その後に、自分が使うバイクの種類や自分のドライビングスタイルに合わせて、AIバイクのラインから少しずつ我流へと変えていくのが、タイムアップの近道だ。こつは、アナログコントロールデバイスを活用し、コース幅の端から端までをしっかりと使い切ったコーナリングをすることである。

MOTO RACER 2は、確かに手軽に遊べるレーシングゲームであるが、このようにこだわった楽しみ方をすれば、上級プレイヤーもじゅうぶん満足できるタイトルだ。

(Warren大尉)



アウトインアウトの忠実なライン取りがこれだ。ハンドルの切り角がなるべく小さくなるようにコーナーをクリアしていけば、スピードの減少を極力抑えることができる

転倒してしまった! オレンジと緑のライダーが吹っ飛んでいるのが分かるだろうか?

オフロードレースでは、ジャンプ中にターボ機能のボタンを押すと、足を広げるといったパフォーマンスを行う

ターボ全開でロケット加速中の様子。ターボを使用すると、このようなこともできる

リターントゥクロンドル

失われた聖なる秘宝を取り戻すため 盗賊が活躍する3DRPG

画面を一見すると、「バイオハザード」風のアドベンチャーゲームにも見える「RETURN TO KRONDOR」。しかし、スキルやアイテムが豊富に用意され、宝箱の解錠方法に独特なスタイルを取り入れた、手応えのあるターン制のRPGだ。

流れるようなストーリー展開と本格的RPGの重厚感

「RETURN TO KRONDOR」(以下RTK)は、Raymond E.Feist氏のファンタジー小説『リフトウォーサーガ』シリーズの世界を継承したRPGだ。ストーリーは、Ishapian寺院の宝であるTears of the Godsを、船で運搬中に盗賊に襲われてしまうところから始まる。しかし、盗賊たちがこの宝を手にした瞬間、船は沈んでしまうのだ。宝は盗賊たちの手に渡ることはなかったが、海の中へと消えてしまった。このTears of the Godsを探し出すことがゲームの目的だ。

テンポよくストーリーが展開していくRTKでは、ほぼ1本道のストーリーに沿って、映画を見ているかのようにゲームが展開していく。ストーリーはChapterで細かく区切られている。Chapterの中では、さらに細かいクエストがいくつか用意され、それを順にクリアすることでストーリーが進むため、次に何をしたらよいか分からなくなることはない。また、会話も音声のみで行われ、じゃまな字幕が出てこないので、RTKの世界にどっぷり浸れること間違いないだろう。

キャラクターは、プレイヤーが自由に作成することはできない。ストーリーに沿って最大4人までのキャラクターがパーティーに加わっていくのである。このようなゲームシステムだと、お手軽なRPGと思われがちだろう。しかし、RTKのこだわりは、細分化されたスキルシステムと、非常に多くのアイテムにある。スキルは0～100の数値で表され、キャラクターのレベルが上昇したときに得られる100ポイントのボーナスを、16種類のスキルに自由に割り振ることで成長させていく。各プレイヤーの好みで振り分けが可能で、キャラクターを作成できない不自由さを、スキルによって補っている。

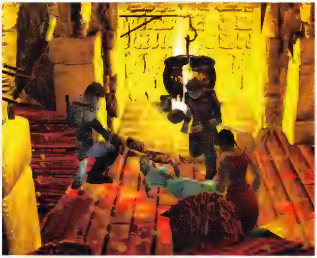
情報を得るために囚人から話を聞いているところ。Chapter2のワンシーンだ。いろいろなサブキャラクターが登場するので、飽きをまったく感じさせないストーリー構成になっている

プレイヤーを飽きさせない細やかな描写 敵の装備を見て戦術を変えられる

初めてRTKをプレイしたときには、3Dで美しく描き出される画面に驚かされることだろう。フィールドの移動や戦闘で、3D視点で表示された大きめのキャラクターが画面狭しと動き回るのである。そして、視点の位置もこだわりがみられるポイントだ。「バイオハザード」視点といえば分かるだろうか。キャラクターが動けば、最も見やすい位置に視点カメラが自動的に切り替わる。場所によって下方からのアップ視点もあれば、少し離れた位置からの見下ろし視点もある。ただ移動しているだけでも、またたく間に視点が切り替わっていくのだ。一種独特の操作感があるので最初は戸惑うかもしれないが、慣れるに従って移動しやすくなってくる。

また、装備の種類によって、移動時、戦闘時のグラフィックも微妙に変わる。これによっておおまかではあるが、敵の装備を推測して戦闘を有利に進められるのである。例えば、「右の敵の方が装甲が弱そうだから、先に倒してしまおう」といったことが可能なのだ。さらに、Swordや、Axeなどの武器の種類によって攻撃のスタイルも変わり、見ているだけでも楽しくなってくる。

3Dの視点を採用するメリットとして、効果を表現しやすいというものがある。これは特に魔法について言えるだろう。RTKの魔法は4ジャンルに分類され、それぞれ10種類ずつの計40種類が用意されている。魔法の数はそれほど多いわけではないが、その派手な演出には目を奪われてしまうのだ。


仲間のTaliaが傷いて倒れてしまった。暖炉の火が悲しみを映し出すように燃え盛っている。また、ここでは3人目の仲間となるWilliamと出会える

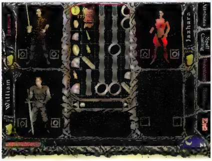
Chapter1のクリアシーン。先ほど仲間になったJazharaと、今後の行動について話し合う。夜空には流れ星もみえ(画面左)、ロマンチックな光景だ

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information	
開発元	PyroTechnnix社
販売元	Sierra On-line社
価格	$49.99(US)
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 166MHz以上
メモリー	24MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	SVGAビデオカード(2MB以上)
HD容量	250MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上(8倍速以上推奨)
サウンド	Windowsに対応のカード
対応API	Glide、Direct3D
発売時期	発売中(アメリカのみ)

©1990 Sierra On-line,Inc. All rights reserved.

RTKでは、総重量で持てるアイテムの数が決定する。現在バックパックに入っている重量は、パーセンテージで表示されて分かりやすい。また、グラフィックにも忠実に反映される



魔法使いのJazharaのステータス。レベルが上昇したので、Advancement Pointを100ポイント得ることができた。どのスキルを上げるか悩むところだ

戦闘はターン制を採用しており、Initiativeのスキル＋ランダムで行動の優先順位が決定される。順番が回ってきたキャラクターは、攻撃、防御、魔法、アイテム使用、待機、ターン終了のコマンドが選択できる。素早いキャラクターは移動＋攻撃など、複数のコマンドを実行できるようになるが、基本的に攻撃のコマンドを与えると相手が倒れるまで攻撃をし続ける。攻撃回数も、素早さと武器のスキルによって決定される細かい設定となっている。また、RTKでの戦闘は、ほとんどが建物の内部で起こるので、一度戦闘が開始されてしまうと、逃げることはできない。もし戦闘に負けてしまっても、戦闘開始の部分からのリプレイが用意されている。

自らトラップを解除し、かぎを外す 盗賊気分が味わえる宝箱システム

RTKの最大の特徴といえるのが、宝箱である。通常のRPGでは、この部分に凝っているのはあまりなく、トラップが仕掛けられていても、1、2回のコマンド入力で解除できるのがほとんどだ。しかし、RTKではこの点を徹底的に追求している。つまり、自らの手でトラップを調べ、解除方法を推測して実行し、さらに宝箱本体のかぎを外さないと、宝が得られない。

宝箱をクリックすると、宝箱が大きく表示される画面になる。3ヵ所のトラップを表す部分があり、これをすべて解除しなければ、トラップが作動してしまう。まず、トラップの種類を調べ、次にその種類にあった解除方法を行う。この二つの手順を3回とも成功させなければ、宝箱本体を安全に解錠できない。しかも、一つでも失敗すると、トラップが発動してダメージを受けてしまうというシビアさだ。

ここまでリアルなシステムだと、当然のこととして、盗賊の存在が大きくなってくる。スタート時のキャラクターも盗賊だ。宝箱に関するスキルもDisarm Trap（トラップ解除）とLock Pick（かぎ開け）の2種類が用意されているくらいだ。盗賊が低レベルの時には、スキルボーナスをすべてこの二つのスキルにつぎ込むのがいいだろう。宝箱には高価なアイテムが入っていることが多いため、宝箱を取りこぼすのはもったいないからだ。

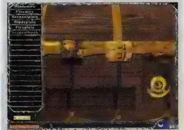
残念ながら、RTKはマルチプレイには対応していない。固定キャラクターというゲームシステム上、シングルプレイのみとなっているのだ。マルチプレイの楽しさとは別の次元の楽しさがRTKにあるといっても過言ではないだろう。RPGファンにはぜひともプレイしていただきたいタイトルである。　（中島　渉）

魔法はジャンル分けされている。白い部分が現在唱えられる魔法で、そのほかはレベルが足りないため使用できない。また、緑で表示されているのは得意な魔法だ。この選択画面にこなくても、すぐに唱えることができる

覚えたての魔法「Lightning's Touch」をBanditに対して使ってみた。この魔法はダメージのほかにStun（気絶）の効果も持っているようだ

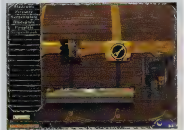
宝箱の開け方

マップ上に置かれた宝箱をクリックすると、宝箱が大写しになった。この画面でもう一度クリックするとコマンドバーが呼び出せる。コマンドは、右からProbe（調査）、Ratchet（かぎ爪）、Cutter、Lever、Lock Pickだ。左には、今までに解除したトラップの種類が表示されている



まずは、Probeコマンドでトラップの種類を調査する。三つのポイントを順に見ていこう。Probeに成功すると中の仕掛けが表示される。と、一つ目を開けた時点で「Serpenthook」というトラップだと特定でき、表示が緑色になった

「Serpenthook」をポイントすると、その解除方法が示される。LeverとCutterを使えば解除できるようだ。ちなみに、初めて解除するときは完全に手探りで解除しなくてはならない



解除に成功したら、次は宝箱のかぎを外そう。これは比較的簡単な作業だ。ここまで来たら宝はもう目の前だ

リアルタイム版大戦略＋インターネット対戦

早すぎた名作
「大戦略Ⅳ」のシステムを
受け継いだシリーズ最新作

シリーズ最新作の「リアルタイム版大戦略＋インターネット対戦」は、ネットワーク対応の戦略シミュレーション。「大戦略Ⅳ」でのゲームシステムを継承した上で、快適にマルチプレイができるようにデザインされている。白熱する頭脳戦の魅力をじゅうぶんに味わえるタイトルだ。

いち早くネットワークに対応した大戦略Ⅳのシステムが復活

まず、「リアルタイム版大戦略＋インターネット対戦」(以下、リアルタイム版大戦略)のゲームシステムの元となった「大戦略Ⅳ」について、少し解説しよう。大戦略Ⅳは、今から7年前の1992年に発売されたPC-9801用のシミュレーションゲームだ。7年前に発売された当時は、「大戦略Ⅲ」を改良したリアルタイム方式のゲームシステムに加えて、当時の国内ゲームでは真っ先にネットワーク対戦に対応したとあって話題を呼んだ。

しかし、当時は2400bpsモデムでのマルチプレイしかできないような時代だったため、大戦略Ⅳの本当の面白さをじゅうぶんに味わうことができなかったと言える。あの時代に、マルチプレイにおけるパソコンゲームの可能性へ果敢な挑戦をした作品として、後年になってようやく評価されたという悲運の名作だったのだ。

さて、今回発売されたリアルタイム版大戦略だが、大戦略Ⅳのゲームシステムを、ほぼ100%忠実にWindowsに移植したといった感じだ。「大戦略Ⅳ for Windows」と言っても過言ではないだろう。インターネットが普及してきて、やっと大戦略Ⅳのネットワーク対戦機能が、その威力を発揮することができたと言えよう。

完成されたリアルタイム方式のゲームシステムと、ネットワーク機能を兼ね備えた大戦略Ⅳは、1992年6月に発売された。まさに、早すぎた名作だ

7年前のゲームの移植、と言うと聞こえは悪い。しかし、時代がようやく大戦略Ⅳに追いついたのだとも言える。まさに、リアルタイム版大戦略は今の時代にふさわしいゲームなのだ。

生産を廃したシステム 数で押せない戦いを頭脳で制する

大戦略シリーズのゲームシステムは、一般的な戦略シミュレーションの王道とも言える。システムの概要を大まかに解説しておこう。

各種の現代兵器(歩兵から航空母艦まで)が、いくつか集まって形成される「部隊」。これらの部隊を生産し、マップ上を移動させて、敵の部隊と交戦させる。この交戦の過程で、各部隊に燃料や弾薬を補充し、ダメージを負った部隊の修理を行う。また、これらの「補給／補充」作業に必要な、都市や空港といった戦略拠点を相手と奪い合ったりしながら、ゲームは進行する。敵部隊の攻撃を抑え、防御網を押し切り、首都と呼ばれる場所を占領／破壊すれば勝利となる。大戦略シリーズは、現代における局地戦闘シミュレーションなのである。

しかし、リアルタイム版大戦略および大戦略Ⅳでは、このシステムに大幅な変更が加えられた。これまでの大戦略シリーズのタイトルでは、少々下手な部隊の運用をしても、生産体制をしっかり整えて数で押せば、簡単に勝てる場面も少なくなかった。だが、本作品のゲームシステムは、兵器を生産しつつ行うような大規模戦争ではなく、先の湾岸戦争のような「生産しておいた兵器を投入して戦う」タイプの短期の局地戦をイメージしてデザインされたため、なんと、生産という概念が無くなってしまったのだ。

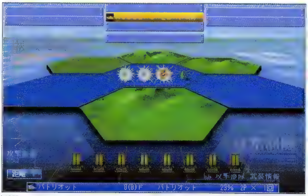
具体的にそのシステムを説明していこう。初めに、限られた資金を使って兵器を買っておく。そして、マップをロードし、決められ

兵器データはこんなに細かい。これらのパラメータを熟知してこそ、勝利への道は開かれるのだ。軍事に興味のある人は、ちょっと有利かもしれない

Information

開発元	株式会社システムソフト
発売元	株式会社システムソフト
問い合わせ先	株式会社システムソフト ユーザーサポート専用電話 092-752-5278
価格	8,800円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 133MHz以上 (Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	24MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	640×480ドット以上、256色以上 (1024×768ドット以上推奨)
HD容量	30MB以上
CD-ROMドライブ	2倍速以上
サウンド	MIDI音源、PCM音源対応サウンドカード
対応API	Windows GDI
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	発売中

©1998 SystemSoft Corporation



戦闘シーンはリアルなグラフィックで表示されるが、ゲームプレイに慣れてくると、右の簡易表示のほうが戦況を把握しやすくなる

た数まで手持ちの部隊を配置していく。部隊を配置した後は、その配置した部隊だけで戦うこととなるのだ。

これは、1部隊失うごとに、相手との戦力差が少しずつ開いていくことを意味する。そのため、いかに被害を最小限に抑えつつ敵の部隊を破壊するかが、頭の使いどころになるのだ。相手がどんな部隊を配置して、どんな戦略を用いてくるのかといった、事前の「読み」も重要だ。だが、それだけでは勝つことができない。読みが外れたとき、敵の部隊／戦略に合わせて柔軟に戦略を変更できる状況判断能力も、勝利のかぎとなるのだ。このような頭脳戦で勝利したときの快感は、何ものにも代えがたいだろう。

ゲームには何百もの兵器が登場する。それぞれ性能が異なるため、使い分けが難しい。

対戦でのバランスを重視 シリーズに新しい流れを呼び込む

大戦略シリーズの中でも、「直系」と呼ばれる「大戦略Ⅲ」、大戦略Ⅳ、「大戦略Ⅴ」は、複雑ではあるが非常に現実的なゲームシステムに仕上がっており、コアなユーザーからは根強い支持を受け続けてきた。

しかし、大戦略Ⅳの発売後、システムを簡略化した初心者向けのシリーズがいくつか発売された。かくして、ユーザーのレベルに合わせた、2種類の大戦略が存在することとなった。今回発売されたリアルタイム版大戦略は、後者の初心者に向けた作品であろう。だが、ゲームシステムは直系シリーズである大戦略Ⅳをリメイクしたものであり、現実の戦争に近いシステムの要素がそこかしこに残ってはいる。このような事情からなのか、上級者ががっかりするような「リアリティー面での改悪」もいくつか見られる。

例えば、パトリオットミサイルなどの、展開に時間のかかる半固定兵器に「戦闘形態／移動形態の変形」の概念が無くなったことや、登場する兵器の数が大きく減ったことなどだ。

ただ、その反面、ゲームのバランスを向上させ、対戦をより面白くする要素が改良されている点もある。

例えば、トマホークで地上兵器の攻撃が可能となった点。場合によってはゲームバランスに大きく影響する可能性のあった、戦域弾道ミサイル兵器を廃止した点。そして、艦船からCIWSを廃止する代わりに、防御力を強化して弾が当たりにくくなった点などが、改良点の例として挙げられる。

ほかにも、前作で「言うことを聞かない部隊」と騒がれたことが影響したのだろうか、ゲームの基本システムにも手が加えられた。その結果、攻撃や補給の指示はすべて手動となり、ユーザーの操作が煩雑になった代わりに、操作に忠実な部隊となった(待機状態では自動で射程内の敵を攻撃する)。負けた責任をAIに押し付けることは、もうできないのだ。

マルチプレイでの1場面。チャットは右下のウインドウで行う。送信相手を選択できるので、同盟国同士での密談も可能だ

戦略と戦略が熱く激突する 快適なマルチプレイ

マルチプレイをするには、システムソフトのホームページからDirectPlayLobbyプログラムをダウンロードする必要がある。リアルタイム版大戦略の発売日から数日間が過ぎた本稿執筆時点では、そのプログラムは完成していなかったため、KALIを使用した対戦しか試すことができなかった。

KALIでの対戦を試した限りでは、マルチプレイは非常に快適だ。3、4人での対戦は残念ながら試すことができなかったが、コンピューターが担当する二つの国家と、2人の人間が担当する二つの国家が入り乱れる2 vs 2戦(国家の同盟関係は対戦前に設定できる)では、最大級のマップ「セトナイカイウォーズ1999」を使用したにも関わらず、まったく不快感を感じることが無かった(33.6kbpsのモデムを使用)。

だが、いくら対戦時のデータの受け渡しがスムーズに行われようとも、ゲームバランスに問題があっては、良いゲームとは言えない。しかし、その部分でも心配は無用だ。戦域弾道ミサイル兵器の廃止などの、大戦略Ⅳの対戦バランスに難ありと言われていた部分がことごとく修正されており、リアルタイム版大戦略がマルチプレイを最重要視しているのがよく分かる。

さて、最後になったが、対戦を勝利へと導くポイントを、一つアドバイスしておこう。

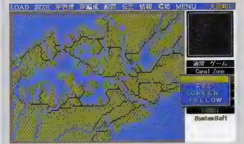
基本は、敵の「目」を徹底的にたたくことだ。早期警戒機、偵察機、偵察車両、視界の広い戦闘機などが主たるターゲット。多少の犠牲を払ってでも序盤でこれらの部隊をつぶしておくと、戦闘がぐっと楽になるはずだ。

相手があっと驚くような戦略を考え出して頭脳戦を制する楽しみは、大戦略という名シリーズならではのものと言えるだろう。

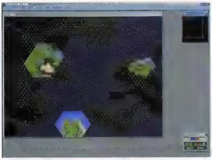
(Warren大尉)

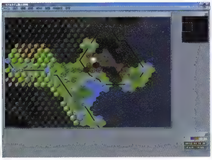
過去の名マップも配布予定

リアルタイム版大戦略で、大戦略Ⅳでの名マップをプレイしてみたいと思う人もいるだろう。そこで、実際に大戦略Ⅳのマップをリアルタイム版大戦略で試してみた。そのタイトルでの部隊に変化があるためか、ステルスP-3Cや砲兵などの部隊表示などに不具合が見られた。だからと言って、あきらめる必要はない。システムソフトのホームページにて、過去の名マップがリリースされる予定なのだ。



過去の名マップが、シリーズ最新作でプレイできる。大戦略シリーズのファンにとっては、まさに感慨深いものがあることだろう





広域マップにすると戦況が把握しやすい。最初はグラフィックがきれいな通常モードのマップで始めることと思うが、やり進むにつれてこのVIEWのほうがプレイしやすいと実感するだろう。それぞれの画面右上のHQマップを見てもらうと、どれほど拡大率が違うのかが分かる

グローバルドミネーション

死の商人の親玉として頭脳と戦略で世界を制する

不安定な情勢の中で、戦争を請け負う特殊な存在として世界に影響を与える役割をプレイできる「GLOBAL DOMINATION」。指先一つでとてつもない破壊力の兵器を操る感覚は一種ダークな楽しみをプレイヤーに与えてくれる。

クリック一つで国を滅ぼす快感 一大兵器産業を牛耳る楽しみが味わえる

パキスタン国民は、今期の会議で議決された戦略核実験実行計画に熱狂的支持を寄せた。技術的に洗練されていないパキスタンがこれらの実験を行うことを隣国インドは疑問視。これをきっかけに、パキスタンの首都イスラマバード近辺では両国の小競り合いが続き、戦いと爆音が絶えない日々が続いた。そしてこのころ、アジアの経済大国日本では深刻な経済危機が到来。首相の強引な外交政策はアジア諸国の不信感をあおった。また、カナダとアメリカもゲリラ的大勢力の暗躍が続き、政治の不安定な状況。世界は揺れ動いていた……。

各地で紛争の予感が続く中、唯一利益と進歩を見せる勢力があった。それはどの国でもなく、兵器産業だった。ULTRA(Universal Tactical Response Organization)と呼ばれる最大手エージェンシーが、ここで世界に台頭。揺れ動く世界の情勢を利用して、兵器ビジネスで世界を裏側から支配するのだ。とはいっても、兵器を各国に売りさばくわけではない。いわば戦争代行業、加担すべき国を守り、攻め込んでくる敵の勢力を兵器で制圧するのだ。

プレイヤーはこのULTRAのリーダー、コードネームPhoenixとなり、各種ミッションをこなすという一般的なシミュレーションゲームの進行で、紛争を解決していく。解決するといえば聞こえはいいが、要するに兵器を使って守るべき国やエリアを防衛し、敵制力を武力で沈黙させるのだ。

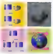
画面を見てもらえば分かるとおり、プレイヤーは衛星で地球全体を見渡し、衛星の送ってくる中継画面(プレイヤーのディスプレイ)と兵器操作コンソール(プレイヤーのキーボード)で逐一戦況に介入していく。

よくある戦略画面や生産ウインドウのようなものはまったく存在せず、この衛星中継画面だけでゲームは進行する。一度の勝利で巨額の富が動くこの世界で、金(ユニットの生産)の心配をする必要などないらしい。兵器の選択、戦況といった情報のすべては1画面内で収まるように、グラフィック化あるいはアイコン化されている。これらの意味を覚えるまでが面倒だが、慣れてしまうとまさにマウスとキーを押していくだけ。指先一つで攻撃と防御ができる。基本的には、左クリックに割り当てられた攻撃用兵器で敵地と敵の同盟国を攻撃し、右クリックに割り当てられた防御用兵器で防御する必要のある国と本拠地を守る。クリック一つで地球上に派手な兵器の爆炎が舞う。こういっては不謹慎かもしれないが、美しいものだ。まさにこの惑星を支配しているのは自分かと思うような暗い楽しみがある。

瞬時の判断が要求されるマルチプレイ

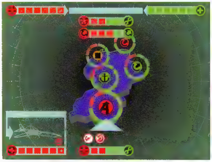
GLOBAL DOMINATIONでは、ポーズキーが設定されているが、これを使用すると別画面に入るため、ポーズ中に攻撃・防御の指示を出すといった一般的なシミュレーションゲームに可能な技が使えない。1画面ですべてを処理できる利便性と、リアルタイムで戦局を判断していかなければならないシビアさが同居しているゲームなのだ。

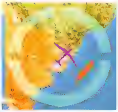
このゲームのマルチプレイは自分の勢力を選んで16人までの同時プレイができる。選べる勢力は八つまでなので、複数で一つの勢力を操ることも可能だ。ゲームは、同盟を結ばない限り、ほかのプレイヤーは全員敵となる。自分の勢力が地球上に点在していることが多いので、一つの地域だけに目を向けていると、ほかの地域がすぐにピンチに陥ってしまう。ゲームのタイプは1人のプレイヤーが残るまで続けるDeath Matchが一般的だが、時間があるならGlobal Dominationモードにも挑戦してみたい。これは、地球上にある56ヵ国すべてを1人のプレイヤーが独占するまで戦いつづけるというものだ。時間を無視したとてつもなくスケールが大きいゲームモードに脱帽する。　(菅原有香)

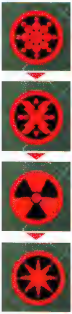


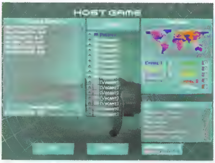
Information	
開発元	：Psygnosis社
販売元	：Psygnosis社
価格	：$47.45(US)
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 133MHz以上(Pentium 166MHz以上推奨)
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：DirectXに対応のカード(3Dアクセラレーター推奨)
CD-ROMドライブ	：2倍速以上
サウンド	：DirectX対応のカード
対応API	：Direct3D
発売時期	：発売中(アメリカのみ)
備考	：日本語Windows環境ではインストールは可能ですが、プレイすることはできません

すべてはこの画面で行われる。左上は攻撃兵器選択アイコン、右上は防御兵器用のアイコン。左下のグラフは各国の勢力ランキングだ。中央ではまさに熱い戦いが繰り広げられている


各国には、複数の基地が設置されており、基地ごとに攻撃と防御のバランスを設定できる。また、戦闘機や潜水艦を作れる場合は左下に表示される

戦いはミサイルや核だけでなく、戦艦や戦闘機も使用できる。敵軍の戦闘機はこのようにカーソルをあわせて個別に打ち落とすことも可能だ



兵器は全部で16種類用意されている。通常兵器は、クリックを押しつづけることで、より強い兵器が選択できる。つまり、弱い兵器は連射が可能で、強い兵器ほど次の発射に時間がかかるようになっている



マルチプレイの設定「Conflict Editor」では、細かい設定が可能。なにより「紛争エディター」という名前が秀逸だ

兵器には攻撃用、防御用のほかにSpecial Weaponsというカテゴリーが存在する。これを使用したり、各国の基地が破壊されたりすると、画面左下にムービーが挿入される

©1990-8 Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

ダークヴェンジャンス

剣と魔法を自在に操って ダークエルフに立ち向かえ

一見したところQUAKE系3Dシューティングのような「DARK VENGEANCE」。しかし、プレイしてみれば、それらとは明らかに違うことが分かる。このゲームは、移動しながら武器を撃ち合うシューティングというよりは、接近して攻撃し合うアクションの要素が強い作りになっているのだ。

新たな操作系が生み出す 既存タイトルとは違った楽しさ

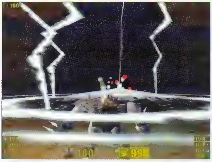
人間たちが平和に暮らす世界に、地底世界より突如進攻してきたダークエルフ。平和慣れした地上は、彼らの脅威になすすべが無かった。しかし、魔力を持つ3人の冒険者が、それぞれの理由でダークエルフに立ち向かう……。というのが、大まかなストーリーだ。

プレイヤーは、3人の中から自分の分身を選んで、ダークエルフと戦いつつ迷宮を進んでいくのだが、だれでプレイするかによって扱える武器や能力が異なる。キャラクターの違いはプレイスタイルも変える。戦士タイプのGladiatorは敵とのぶつかり合いがメインになるし、飛び道具の多いTricksterは、いかに遠くから倒すかが戦闘のかぎを握る。つまり、違ったアクションでダークエルフとの戦闘を楽しめるのだ。

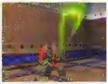
DARK VENGEANCEをインストールして、まずはキーコンフィグから、と設定を始めようと思った瞬間、いきなり問題にぶち当たってしまった。今までの3Dシューティングと同様に項目を選んでEnterキーを押し、設定するためにキーを押しても、思いどおりに設定できなかったのだ(編集部注:製品には日本語マニュアル付属)。試行錯誤した結果、設定したいキーを押しながら項目をリターンキーで選べば設定できることが分かった。不親切な印象を受けたが、ゲームを始めてみるとその理由がすぐ理解できた。このゲームでは、攻撃やジャンプ、dodge(身をかわす)などのアクションをする場合、そのキーを押しながら方向キーを押す必要があるのだ。押したキーの方向によって、キャラクターが違った行動をするようになっている。

例えば、攻撃キーを押しながら上を押すと武器を縦に振り、左だと素早い横振り攻撃、右だと力をためて武器を大きく振り、下に入れるとガードするといった具合だ。キーコンフィグの特異性は、この操作系を理解させるための前振りだったのだ。また、これらのアクションをしているときは移動できなくなっている。このおかげで、バックステップしながら武器を撃ち込むなど、同時に二つの動作を行うことができない。

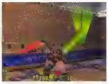
従来の3Dシューティングでは、強力な飛び道具を持った相手に接近戦武器で勝負を挑んでも、逃げながら攻撃できる飛び道具が圧倒的に有利だった。しかし、DARK VENGEANCEは、相手は攻撃か逃走のどちらかしかできないので、攻撃を避けながら近づけば、接近戦武器でもじゅうぶん勝ち目があるわけだ。このことからもシューティングというよりはアクション、というゲーム性が理解できると思う。



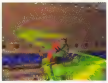
画面下部の中央左に自分のキャラクターの体力が表示されている。中央右にあるのは武器の残弾数にあたるMana。Manaの種類は4種類あり、使う武器によって消費するManaが変わってくる。右下にあるのは攻撃力アップなどのアイテムで、任意に使うことが可能だ



↑キー+攻撃キー



←キー+攻撃キー



→キー+攻撃キー

接近戦用の武器を使用する場合、どの方向キーと同時に押すかで、動作が変わってくる。←キーとの同時押しで繰り出す攻撃は素早く武器を振れるが、攻撃範囲が狭いなど、それぞれに特徴がある。状況に合わせて使い分けよう

マルチプレイは32人まで同時プレイ可能 サーバーは簡単に立ち上げられる

マルチプレイは32人まで可能になっており、また、デスマッチとCTFの2種類のモードが用意されている。DARK VENGEANCEとパソコン本体があればサーバーを作れるので、KALI上などで対戦が盛んになるのではないだろうか。また、サーバーの設定も簡素にまとめられているので、だれでもサーバーを立ち上げられる。

グラフィックも非常にハイレベルにまとめられている。特に、30種類にもなる武器のエフェクトは非常にきれいで、思わず見とれてしまうほどだ。しかし、その分処理が重くなってしまうのは仕方ない。快適にプレイするためには、それなりのパワーが要求される。また、3Dサウンドの規格であるEAX(Enviroment Audio eXtentions)に対応している。EAX対応のサウンドカードを持っていれば、敵の攻撃してくる位置や距離はもちろん、床や壁による反響音までをもリアルに感じ取れる。

慣れない操作と視点に最初は面食らうかも知れないが、きっと新たな楽しさを感じられるはずだ。　(M-husky)

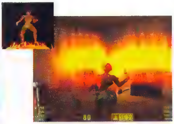
マルチプレイ時の画面もシングルプレイ時と大差はない。他プレイヤーの操るWarlockが遠くから円盤を投げつけてくるが、こちらは動きの素早いTrickster。一気に間合いを詰めれば勝機はある

Information

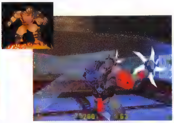
開発元	Reality Bytes社
販売元	GT Interactive社
正規代理店	ソースネクスト
問い合わせ先	株式会社ソース 03-3551-5900
価格	オープン価格
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium 166MHz以上 (MMX Pentium200MHz以上推奨)
メモリー	16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	DirectDraw対応のカード (Direct3D対応の3Dアクセラレーター推奨)
HD容量	50MB以上(250MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectSound対応のカード (DirectSound3D対応のカード推奨)
対応API	DirectDraw、Direct3D
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	発売中

©1998 Reality Bytes, Inc. All Rights Reserved

Warlock



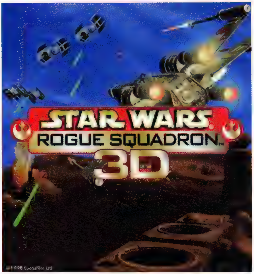
Trickster



Gladiator

プレイするキャラクターは3種類の中から選べる。どれを選んだかによって、使える武器や能力、ストーリーがまったく異なってくるので、自分のプレイスタイルに合ったキャラクターを選ぼう

同盟軍ROGUE小隊の一員となって
帝国軍の野望を打ち砕け



スターウォーズ ローグスクワドロン3D

『スター・ウォーズ』シリーズは、個性的な登場人物や練りこまれた世界観など、さまざまな魅力を持っている。中でも、X-WINGとTIE FIGHTERが繰り広げるドッグファイトを好きな人は多いのではないだろうか。そんなドッグファイトの楽しさを詰め込んだのが、この「STAR WARS ROGUE SQUADRON 3D」だ。

初心者でもじゅうぶん楽しめる簡素化された操作系と細かい演出

『スター・ウォーズ』をモチーフにしたゲームは数多くリリースされているが、戦闘機によるドッグファイトをメインにしたゲームは「X-WING VS TIE FIGHTER」(以下、X VS T)のアドオン「BALANCE OF POWER」以来リリースされていなかった。

「STARWARS ROGUE SQUADRON 3D」(以下、ROGUE SQUADRON)はファン待望の1本と言える。プレイヤーはルーク・スカイウォーカーが所属する同盟軍ROGUE小隊のパイロットとして、帝国軍と戦うことになる。

同じLucasArts Entertainment社のX VS Tシリーズとの最も大きな違いは、操作が簡単になったことだ。X VS Tでは、シールドやエンジンの配分、HUDの表示方法など、さまざまなキー配列を覚える必要があった。しかし、ROGUE SQUADRONでは、必要最低限の操縦さえ覚えれば、すぐにスター・ウォーズの戦闘シーンを味わえるようになっている。数多くのアクションを覚えるために、キー配列表とにらめっこするのが嫌な人も、すぐにこのゲームの面白さが分かるだろう。

その反面、細かい操作系に慣れたX VS Tファンには物足りなさを感じるかも知れない。しかし、本作にはSPEEDERや、V-WINGといった新たな機体を操れる魅力もある。特に、SPEEDERでは、セカンドウェポンであるTOW CABLEを敵機の足元にからませて転ばせることもできる。

また、ROGUE SQUADRONにはさまざまなイベントが発生し、気分を盛り上げるのに一役買っている。例えば、帝国軍の戦闘機に囲まれてピンチに陥っていると、上空からさっそうとミレニアム・ファルコン号を駆ってハン・ソロが助けに来てくれるといった具合だ。そのほかにも、帝国軍の分厚い対空攻撃網を避けるため、細い渓谷を抜けてシールドジェネレーターを破壊する、デススター攻略戦をほうふつとさせるミッションもある。X VS Tシリーズにはなかった演出が盛りだくさんで、ファンなら思わずニヤリとさせられること間違いなしだ。

帝国軍のAT-ST機を攻撃中。戦闘機同士のドッグファイトだけではなく、こういったマシンとの戦闘ができるのもこのゲームならでは。このほかにもエアバイクに乗る帝国軍兵士など、さまざまな敵が登場する

4サラウンドスピーカー対応で臨場感あふれる空戦が楽しめる

X VS Tが宇宙空間なのに対し、ROGUE SQUADRONでは惑星地表が主な舞台になる。当然、地形や空など、描画される物体の量は飛躍的に増え、ビデオカードにもそれなりのパワーが要求される。LucasArts Entertainment社のホームページ(www.lucasarts.com)でデモ版をダウンロードできるので、プレイしてみることをお勧めする。

また、特筆すべき点として、4サラウンドスピーカーに対応していることが挙げられる。4サラウンドスピーカー対応のサウンドカードを持っていれば、より臨場感あふれるプレイが楽しめるだろう(A3DやEAXなど3Dサウンドに対応しているわけではない)。

このように、最新の技術をも積極的に取り入れたROGUE SQUADRON。マルチプレイができないのが非常に残念だが、シングルプレイだけでもじゅうぶん楽しめる内容になっている。X VS Tをやりこんだ人はもちろん、シューティングは苦手という人も、操作が簡単なので入門用としてプレイしてみてほしい。スター・ウォーズが好きな人なら、間違いなく買いの1本といえるだろう。

(M-husky)

X-WING

A-WING

Y-WING

SPEEDER

V-WING

今回操ることができるのは、全部で5機種。ミッションによって使える機種が変わってくる

ミッションをクリアすると、達成の度合いに応じてメダルが授与される。銅メダルや銀メダルは比較的簡単に取れるが、金メダルをとるのは難しくなっている。一度クリアしたミッションも、金メダルをとるまで何度もプレイしてしまうことだろう

画面には敵味方の位置を示すレーダーが右上に、自機の受けたダメージを示すダメージインジケーターが左上に表示される。左下の数値はセカンドウェポンの残弾数を示している。レーダーには進むべき方向が示されるので、迷子になるようなこともない

X-WINGの尾翼を閉じれば、大幅に速度を上げて移動できる。クリアタイムの短縮にかかせない機能だが、尾翼を閉じている間はいっさいの攻撃ができなくなるので注意が必要だ

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information

開発元	: Factor 5社
販売元	: LucasArts Entertainment社
価格	: $49.95(US)
OS	: Windows 95/98
CPU	: Pentium 166MHz以上(Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	: 32MB以上
ビデオ	: PCIまたはAGP対応のカード(4MB以上)、Direct3DかGlideに対応の3Dアクセラレーター
HD容量	: 100MB以上
CD-ROMドライブ	: 4倍速以上
サウンド	: DirectXに対応した16ビット以上のカード
対応API	: Direct3D、Glide
発売時期	: 発売中(アメリカのみ)

© Lucasfilm Ltd. & TM or ® as indicated
© LucasArts Entertainment Company LLC.
All rights reserved

VIPER Racing

オプション設定で、Damageをオンにしておくと、ド派手に壊れる。ダメージの度合いはそのまま走行に影響するので、接触は極力避けなければならない

セッティング項目は多く、自由にセッティングを楽しめる。テストコースを使って効果を確かめながら調整できる辺りはいい

バイパーレーシング

最高の1台を作り上げろ 本格レーシングシミュレーション

Sierra Sportsの新作は、リアル志向のレーシングシミュレーション「VIPER RACING」だ。シビアな操作が要求されるため、じゅうぶん楽しむにはハンドル型コントローラーが必須と言えるが、このソフトのために購入しても損はないくらいの仕上がりだ。

多彩なオプション設定で 初心者からマニアまでのめり込める

シボレーコルベットと並んでアメリカンスポーツカーの代名詞的存在とも言えるダッジバイパーを操る「VIPER RACING」は、ゲーム画面の美しさだけを見ると迫力に欠ける。しかし、レーシングゲームではなくレーシングシミュレーションと記述したことからも分かるように、このソフトはグラフィックを売りにしたものではないのだ。では、いったい何が面白いのか。

VIPER RACINGは、ゲーム中でマシンを操ることが難しいのだが、「セッティングの最適化とテクニックの向上」によって、意のままに操れるようになる。この「操れるようになる」過程が、レーシングシミュレーションの攻略であり、またそこが面白いのである。

すなわち、最初の難しいところでめげてしまうと、VIPER RACINGに限らず、ハードなシミュレーションの楽しさがいつまでたっても理解できないままとなってしまうのだ。ここは一つ、気合を入れて取り組んでみてはいかがだろうか。

なぜなら、入門からのステップアップ用としても適したソフトでもあるからだ。その理由は、オプション設定画面で細かく難易度を規定できるため。最初のうちはABS(Anti-lock Brake System：ブレーキを乱暴に踏んでもタイヤがロックしない機構)、TCS(Traction Control System：大馬力車でアクセルを乱暴に踏んでも、リアタイヤが空転しないように制御する機構)などのヘルプ機構を完全に利かせてステアリング操作を集中して覚えればよく、次第にオプション類を外して行くことで、個々人のレベルに応じた楽しみ方を演出できるというわけだ。

ペイント機能、マルチプレイ機能など ふんだんに盛り込まれた遊び心

付加機能で特徴的なのが、ペイント機能だ。ペイント機能とは、自車のカラーリングをWindows付属の「ペイント」のような画面を使って編集する機能である。既成のテクスチャーを張り付けたり、手で絵柄を書き込んだりと、つい時間を忘れて作業してしまう。現実世界で車を好みの色や柄に塗装しようとすると何十万円というお金がかかってしまうが、バーチャルな世界では無料でいろいろとトライすることができる。自分だけのカラーリングをぜひ考えてほしい。写真は筆者オリジナル仕様のバイパー、通称「日本代表選手団カラー」だ。

リプレイ機能も非常にいい。自車だけではなくAI車の動きもモニターすることができるため、見ていて飽きないリプレイとなる。

ただ、時速数百kmで走るものをシミュレートしている割にはスピード感に欠けるのが気になった。筆者のCeleron 448MHz＋Voodoo2環境では、800×600ドットのフルディテールでもじゅうぶん過ぎるフレームレートを確保できていた。このスピード感はマシンのせいではないといえる。しかし、遅いスピード感は、逆に初心者にとっては取っ付きやすいかもしれない。

また、マルチプレイでは33.6kbpsモデム同士でもじゅうぶんなパフォーマンスが確保できた。AI車だけでは物足りない諸君にお勧めだ。

全体として初心者から上級者、それもごく一部のマニアと呼ばれる上級者までをターゲットにした、非常に親切なソフトといえるだろう。

（Warren大尉）

愛車をペイント中。筆者オリジナル仕様の日本代表選手団カラーだ

これをゲーム中でみるとこんな感じになる。個性を出すポイントだ

Information

開発元	：Monster Games社
発売元	：株式会社P&A
販売元	：株式会社JVCアドバンストメディア
問い合わせ先	：株式会社P&A 042-525-9501
価格	：5,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 133MHz以上 (Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：Direct3D対応のビデオカード (4MB以上)
HD容量	：50MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectX対応のカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：未定
発売時期	：2月11日

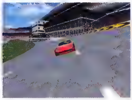
©1998 Sierra On-Line, Inc. All rights reserved.

Cockpit View

通常のゲーム画面。F1〜11までの各キーで、自由に視点が選べるようになっている。やはり、王道はCockpit Viewだろうか

Chassis View

Rear Chase View



最強のアメ車、ダッジバイパー

ダッジバイパーは、アメリカのクライスラーが販売するスポーツカーだ。日本車では搭載している車種すらない8リッターの自然吸気V10エンジンを心臓に持ち、450馬力をたたき出す。このパワーを路面に伝えるために、一般的な日本のファミリーカーの2倍の幅を持つタイヤを後輪に装備する。それでも、ラフにクラッチをつないだら最後、3速でも簡単にホイールスピンしてしまうほどの怪力だ。

ちなみに、価格もすさまじく、レース仕様のGTS-Rともなると2,000万円を優に超える。知名度と価格は日本でのベンツに匹敵する、まさにアメリカ最強のスポーツカーと言えるだろう。

TNN OUTDOORS PRO HUNTER

TNNアウトドアズプロハンター

UNREALエンジンを採用した リアルな狩猟シミュレーション

大地の息吹を感じながら、自分の足で獲物を追い続ける「TNN OUTDOORS PRO HUNTER」は、全米で最高の腕を持つプロハンターのビル・ジョーダンが監修する狩猟シミュレーションだ。3Dシューティングが好きなゲーマーも、たまには、自然の中で静かにハンティングを楽しもう。

美しい自然の中で 本格的なハンティングが体験できる

畜肉が大量に流通する日本では、狩猟というと映画『マタギ』のような古い職業を連想してしまうが、アメリカの片田舎ではゴルフやスキーと同じくらいポピュラーなスポーツとなっている。この「TNN OUTDOORS PRO HUNTER」は、アメリカの大自然ですばしっこい動物を追うハンティングが体験できる。ドンパチが楽しめるアクションゲームではないが、美しい風景を歩き回るだけで、とてもすがすがしい気分にしてくれる作品だ。

シミュレーションというだけあって、ハンティングのあらゆる要素にリアリティがある。「UNREAL」の3Dエンジンで表現された風景は、山肌や木の精密さ、動物の動きに加え、草と水面の揺らぎ、雲の動きまでを、精巧に再現している。プレイ中は、枯草や雪を踏む足音のほかに、小動物の気配まで感じられる。目と耳を完全に錯覚されたせいか、私にはそよぐ風の冷たさや土と草のにおいまで感じられた気がする。

動物たちの動きにもリアリティがある。彼らは基本的に「食べ物を探す」ために移動している。大型動物は低木の葉をついばみ、小型動物は土中の虫を探している。そして鳥は、魚を狙って水のある場所に出没するのだ。

音に敏感な動物たち 足音に注意して接近しろ

シングルプレイでのメニューは、フリーハンティング、トーナメント方式の競技会、クレー射撃もある練習場の三つがあり、マルチプレイでは仲間と協力してハンティングが楽しめる。つまり、実際の狩りと同様に、だれかが音を立てて獲物を追い、待ち伏せた仲間が射止めるという連携プレイができる。

プレイの基本は、狩るスタイルに合わせて銃や服装、呼び笛などのアイテムを選ぶことに始まり、とにかくフィールドを歩き回りながら獲物を探す。静かに近づいて撃ち、命中した場所へ行って獲物をゲットする。ちょっとした物音や気配で獲物が逃げてしまうが、離れすぎていては弾が当たらない。どこまで近づけるか、どこで撃つのかを見極めるところが難しいが、そのベストポジションを見極めるところがゲームの面白さでもある。

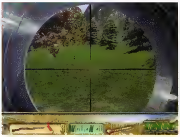
鹿やヘラ鹿などは、弾があたっても急所を外すと暴れて、こちらに突進してくることもある。また、小動物を狩るときに猟犬を連れて行くと獲物を取ってきてくれるなど、かなり細かいところにもこだわっている。実際にハンティングを経験したことがなくても、ハンティングの魅力は充分に伝わってくる。

トーナメントでは、あらかじめターゲット動物が決められており、いかに早く、評価の高い獲物をゲットしたかでポイントが与えられる。指定した動物以外をゲットすると失格になってしまうので注意が必要だ。むやみに動物の命を奪ってはいけないという、理性の一線がピシッと引いてある。そんなハンティングスピリッツも教えてくれるところが、シューティングゲームではなくシミュレーションたる部分である。獲物が見当たらないときは、あせらず、ゆったりとした気持ちで、のんびり山歩きを楽しもう。そんな趣旨のためか、移動は歩きと忍び足しかできないのだ。

マルチプレイの場合、プレイスタイルはシングルと同様に獲物を追うことが目的だが、TCP/IPを使ったLANまたはHEAT.NET(http://www.heat.net/)への接続によって、最大4人のグループで獲物を追い詰めることが可能だ。音に敏感な動物を、広いフィールドの中で接近して仕留めるのは難しいが、仲間の中でメッセージを送って、うまく追い詰めれば、現実のハンティングスタイルに近いプレイが楽しめる。ちなみに、3Dシューティングのデスマッチのように、仲間を撃つことが可能だが、ゲームの目的が違うため、プレイヤーが死ぬことはないのでご安心を。

（杉山淳一）

使用できる銃器は11種類。ボウガンは射程が短いが、音が小さいので誤射しても逃げられにくい。携行できる銃は1丁だけなので、射止める動物に合わせて使い分けよう



ビギナーモードは難易度が低く、狙いを定めるときにスコープが使える

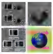
鹿

ヘラ鹿

カモ

ウサギ

狩りの舞台は、アメリカ北西部（アラスカ、オレゴン）、アメリカ南西部（アリゾナ、ネバダ）、アメリカ内陸部（バージニア、ケンタッキー）、アメリカ南東部（ジョージア、ミシシッピー沿岸）の四つが用意されており、季節により12種類の動物が登場する



ハンティングのパートナーとなる猟犬。普段は興味のおもむくまま、勝手に小動物を追い掛け回している。ほえるとターゲットが逃げるので、Dキーで呼び寄せておこう

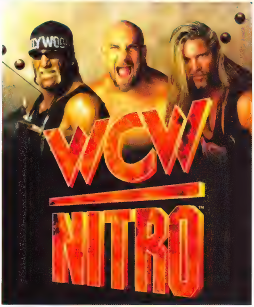
広がりかあるリアルな世界。画面下の表示は左から、携行している銃火器、装填弾数、方位、そして体温計だ。体温が低すぎると、銃を持つ手が震えてくる

Information

開発元	：DreamForge Entertainment社
販売元	：ASC Games社
価格	：$29.95(US)
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上(PentiumII 266MHz以上推奨)
メモリー	：32MB(64MB以上推奨)
ビデオ	：DirectX対応ビデオカード
HD容量	：185MB以上(380MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	：4倍速以上(8倍速以上推奨)
サウンド	：Windows 95／98対応のカード
対応API	：Direct3D、Glide、OpenGL、SGL
発売時期	：発売中(アメリカのみ)

© TNN Outdoors Pro Hunter is a trademark of ASC Games®.
TNN® and the TNN® logos are registered service marks and
TNN Outdoors is a servicemark of Network Enterprises, Inc
© PEG 96 Limited Partnership

アメリカの有名レスラーが実名で登場
トーナメントを勝ち抜いて世界最強を目指せ！



WCWナイトロ

3Dシューティングやレーシングゲームばかりが目につくネットワークゲームの市場に、パワフルなプロレスゲーム「WCW NITRO」が上陸した。アメリカで最も人気の高いプロレス団体の一つ「WCW」を題材にしており、アメリカンプロレス特有の独特な雰囲気が楽しめるゲームだ。

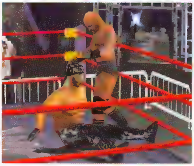
迫力満点の個性派キャラクターが勢ぞろい

現在、アメリカのプロレスマットでは、WCWとWWFという2大メジャー団体、ECWなどのインディペンデント系団体が人気を集めている。特に、WCWは1996年に日本でもおなじみのハルク・ホーガンが突如ヒールに転向し、nWoという独立したグループを率いたことによって、その人気は急上昇中だ。日本の提携団体である新日本プロレスにおいても、蝶野正洋や武藤敬司といったトップレスラーによって、nWoジャパンが設立されているので、ご存じの読者も多いだろう。

「WCW NITRO」は、このWCWのレスラーたちを対戦させられるプロレスゲームだ。登場するレスラーとしては、ヒール転向後も人気No.1を誇り、アメリカ大統領選出馬をもぶち上げた“ハリウッド”ハルク・ホーガン、WWFからの電撃移籍を成し遂げ、今後の活動が注目される“ヒットマン”ブレット・ハート、nWoの登場以来、孤独な戦いを続けるスティング、現WCW世界ヘビー級チャンピオンで無敗を誇るゴールドバーグ、肉体派レックス・ルガー、nWo設立のオリジナルメンバーであるケビン・ナッシュとスコット・ホール、新日本プロレスにも何度となく参戦した経験を持つスタイナー兄弟のスコット・スタイナーとリック・スタイナーなど、個性派ぞろいのそうそうたる面々だ。

ゲームスタート時に選択できるレスラーは総勢16人だが、このほかにも隠しレスラーなどが存在し、その数は60人に上る。16人以外のレスラーは、試合中に相手レスラーが痛めつけられているときに乱入する形で登場する。実はこの乱入シーンは、WCWのテレビ中継「MONDAY NITRO」でもおなじみの光景だ。

ゲームのメニューは、シングルおよびタッグでの勝ち抜きトーナメント、対戦モード、そして4人同時にリングで戦うバトルロイヤルなどによって構成されている。技はパンチ、キック、チョップを基本とし、フライングメイヤー、ドロップキックといった一般的な技から、パイルドライバー、パワーボム、バックブリーカー、フランケンシュタイナーといった大技、そして個々のレスラーの得意技なども用意されている。全レスラー共通の大技は方向キーとパンチやキックのボタンと組み合わせるだけなので、比較的出しやすいが、各レスラーの得意技は組み合わせがやや複雑なため、若干の慣れが必要だ。



動きはややぎこちないが、テクスチャーはしっかり描かれている。ひげや入れ墨などの効果もあり、各レスラーの特徴をつかんでいる

ブレーンバスターは使いやすく効果的な技だ。相手が起き上がる前に、次の攻撃だ！

おなじみのパイルドライバー。パワーボムと並んで強力な大技で、ダメージも大きい

いかにして勝つかが腕の見せどころ

マルチプレイはモデム、IPX、TCP/IPに対応している。TCP/IPはIPアドレスとポート番号を入力する形式になっており、セッション名を入力した上で対戦が始まる。通信速度にもよるが、ISDNの64kbps程度が利用できれば、ストレスなく遊べる。モデムでの対戦については、Windows 95／98のTAPI準拠の仕様になっているが、やや動作が不安定な点が見られた。

ゲームレベルはEASY、NORMAL、HARDの3段階が用意されている。慣れれば、NORMALでもじゅうぶんプレイできるが、個人的にはEASYをお勧めしたい。トーナメントを勝ち抜くことも大事だが、やはりプロレスは見せてナンボのもの。いかにして勝つか、どのように攻撃を組み立てるか、どんな技で決めるかがポイントだ。マシンの周りに観客を集めてプレイすれば、白熱することは間違いない。各レスラーのキャラクター性を理解する上でも、是非ディレクTVやスカイパーフェクTVなどのWCWテレビ中継で予習しておきたい。

やや大味な印象は残るが、パソコン用格闘ゲームとしては、内容的にもじゅうぶん楽しめるものといえるだろう。プロレスファンなら、遊んでおきたい1本だ。（法林岳之）

試合に勝利すると、おなじみのポーズ。ほかのレスラーもオリジナルのポーズでアピールする

WWFで活躍していたが、現在はWCWに参戦。その動向が注目されているが、ホーガンとの共同戦線を狙うようだ

WCWに参戦以来、無敗を誇る現WCW世界ヘビー級王者。圧倒的な強さを見せる

日本でもおなじみのハルク・ホーガン。突然のヒール転向でファンを驚かせた。現在はnWoのボス

スタイナー・ブラザーズの兄。アウトローな外見とは裏腹に、豊富なアマレス経験に培われたテクニックを持つ

ケビン・ナッシュとの「ジ・アウトサイダーズ」でWCWに参戦し、nWoを提唱。いつもほろ酔い気分で参戦？

WCW生え抜きのエースだが、仲間の裏切りで、孤独な戦いが続く。1997年は天井からの乱入で話題を呼んだ

Information

開発元	：Inland Productions社
販売元	：マイクロマウス株式会社
問い合わせ先	：マイクロマウス株式会社 03-3376-8061
価格	：オープンプライス
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上（Pentium 200MHz以上推奨）
メモリー	：16MB以上（32MB以上推奨）
ビデオ	：SVGAビデオカード（Direct Draw対応）
HD容量	：150MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectX対応のカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：発売中

©1998 THQ Inc. All rights reserved.

開拓シミュレーションの大御所が
ネットワーク対応になって帰ってきた

ザセトラーズⅢ

未開の土地を開拓して新国家を建設するタイプのゲームの中でも、「THE SETTLERS」シリーズは多くのプレイヤーの支持を受けてきたタイトルである。新しいフィーチャーを取り入れて、なおかつマルチプレイ対応になったのが「THE SETTLERS Ⅲ」だ。物資生産システムを重視したデザインになっており、プレイヤーの開拓魂をくすぐるさまざまな要素に満ちている。

資源にあふれた新世界を開拓しよう

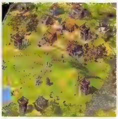
開拓という行為をじゅうぶんに味わえるほど、現代の地球上にそれほど未開の地は残されていない。「THE SETTLERS Ⅲ」(以下、TSⅢ)でデザインされているのも、古代の開拓である。前作ではローマ帝国所属の船が難破し、未開の地にたどり着くところから物語は始まった。TSⅢでは、ローマ帝国だけではなく、エジプトやアジア地域の開拓もシミュレートされている。それぞれに建築できる建物の種類や様式、資材のバランスなどが微妙に異なっていて楽しめる。

TSⅢでの基本的な目的は、自分の領土を開拓、拡大しながら、敵の領土を制覇していくことである。

マルチプレイや対コンピューター戦では、指定した条件下でゲームがスタートする。最も基本的な人材である運搬員、土木作業員、建設作業員、わずかな兵員が最初の開拓者である。彼らは、必要最低限の資源と道具を手にしながらプレイヤーの指示を待っている。唯一の施設であるガードタワーの周囲以外は未開の地であり、どんな資源が埋もれているか、また別の開拓者集団の拠点がどこにあるのかも不明のままだ。

ともかく、最も基本的な資源である木材と石材の確保から始めよう。建設メニューから資源採取施設のグループを選択して、森の近くに木こり小屋を建てる。木こり小屋(Woodcutter's Hut)の建設が終わると、運搬員の1人がストックされている道具の中からおのを手にとる。伐採された丸太は、材木加工所(Sawmill)を建設してから、板材に加工しなければならない。石材については、自分の領土内に岩が豊富にあるところに石切り場(Stonecutter's Hut)を建設すればいい(こちらは加工施設は不要)。樹木や岩は施設建設の障害になるため、周囲がさら地になっている土地を開拓拠点にすることをお勧めする。

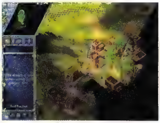
地質学者によって地下資源を探査しつつ、採掘施設を建設していく。採掘には食料が必要で、不足すれば鉱物資源が得られなくなる



「小麦」→「小麦粉+水」→「パン」の食料供給ラインと、魚の食料供給ラインを建設してみた。このほかにAsianでは米も作ることができる。米からはRice Wine(日本酒?)という飲み物ができるが、これが無いと火薬採掘場の効率が下がってしまう

勢力を拡大して新世界の覇権を手にせよ

なんらかの施設を建設すると、それに付随する作業員はセトラー(開拓者)から転職していくシステムとなっている。運搬員は、開拓者メニューでスパイ、地質学者、開拓員などの各スペシャリストに養成することができるので、運搬員は多いほうがいい。運搬員を増やすためには、大・中・小のサイズの中から家を選んで建設すればよい。養成したスペシャリストにはプレイヤーが移動を指示でき、彼らは敵地偵察、地下資源の調査、テリトリーの拡張などを行ってくれる。



初期の兵員で突撃をしてみた。敵のガードタワーさえ奪取できれば、周囲の敵施設は消えうせテリトリーが広がる。突撃侵攻は、もちろん容易なことでは成功しない

また、食品を作るための耕地と加工施設、道具や武器を作るための各鉱物資源用の採掘および加工施設などを建設すれば、ようやく開拓地の自給体制は整う。小さな島々で構成されるマップの場合は海上輸送ルート、広大な大陸の場合は陸上輸送ルートも必要になる。この複雑な生産流通システムこそがTSⅢのだいご味であり、開拓シミュレーションとしての現実味を高めていると言えよう。

マルチプレイは、LAN接続とインターネットサーバーに接続する方法がある。インターネットでの対戦には、ログインするIDとパスワードを伴ったアカウントを作成する必要がある。TSⅢのサーバーは、battle.netなどの他社のゲームサーバーと機能的に大差なく、パッチなどもログイン時に自動的にダウンロードされる。

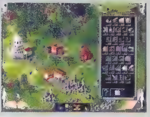
コンピューターを相手に、プレイヤーがチームを組んで開拓競争をするモードなどもあり、マルチプレイのオプションは豊富だ。また、収録されている標準マップを使用するだけでなく、「Random」を選択すればマップを自動生成することも可能なので、飽きることはないだろう。

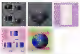
開拓は環境破壊なのだろうか……人間の手にかかっていない森や大地を見ていると、ふと考えてしまう。日常生活では思いもよらない視野が開けていくような、いやされるゲームである。もちろんお勧めのタイトルだ。 (安井　勉)

施設建設は土地の傾斜などによって条件が変わる。緑のドットが多い場所が建設に適切で、！マークが表示されているところは建設に時間がかかる

前作からの変更点

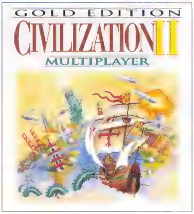
前作「ザセトラーズⅡ」(以下、TSⅡ)は、1997年にアートディンクから日本語版が発売されている。地質学者の派遣、軍事施設を利用した領土拡大、基本的な施設の機能など、TSⅡとTSⅢは共通している部分が多い。ただ、TSⅡでは、旗(交差点や地質学者を派遣するための目印)と道の概念が重視されており、逆にTSⅢでは、道はプレイヤーが作るものではなくなった。また、TSⅢでは物資の輸送は市場を建設することで陸路、港を建設することで海路を形成するようになっている。





Information	
開発元	Blue Byte Software社
発売元	Southpeak Interactive社
価格	$39.99
OS	Windows 95/98/NT 4.0
CPU	Pentium 100MHz以上(Pentium 166MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上
ビデオ	2MB以上のDirectX互換カード
HD容量	250MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX互換サウンドカード
対応API	DirectDraw
発売時期	発売中(アメリカのみ)

©1998 Blue Byte Software All rights reserved.
"THE SETTLERS" is a registered trademark to Blue Byte Software, Inc.

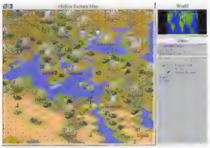


Sid Meierによる名作が
マルチプレイ対応になって再登場

シヴィライゼーションⅡ ゴールドエディション

1995年の発売以来、多くのプレイヤーの心をつかんだ「シヴィライゼーションⅡ」が、マルチプレイに対応した。ゲーム内容に大きな変更がないため、続編の「CALL TO POWER」やSid Meierの次回作「ALPHA CENTAURI」を待ちきれないファンには安心して楽しめるタイトルだ。

古代から宇宙開拓時代へと文明を進化させる壮大なシミュレーション



弓兵や装甲歩兵による古代の戦闘から、戦車、戦闘機を使った近代戦も楽しめるのがシヴィライゼーションⅡだ

全世界で人気を博し、日本ではコンシューマー機へも移植された「シヴィライゼーションⅡ」は、ターン制の文明発展シミュレーションだ。日本で言えば、コーエーの「信長の野望」や「三國志」のように、息の長いタイトルで、じっくりと腰を据えて遊ぶゲームである。一つのゲームを少しづつセーブしながら数週間にわたって遊ぶなどできるので、社会人にもファンが多い。

スタンダードな設定では、古代(B.C.4000)からスタートし、中世、近代を経て現代へと自分の文明を発展させていく。選べる文明はアステカや日本なども用意されているが、どれを選んでも違いはない。ただし、コンピューターの操る各文明は性格付けがなされており、外交などの行動に差が出る。世界征服か、宇宙競争に勝つというのが、勝利条件となっていることからも、いかに壮大なスケールで展開されるシミュレーションかが分かるだろう。

ゲームの柱である文明の進化は、さまざまなテクノロジー(技術、知識、制度など)を獲得していくことで成し遂げられる。これらのテクノロジーは、段階を経て獲得していく仕組みで、いわゆるツリー状の構造を持つ。一例を挙げれば、アルファベット、筆記、法律、識字を得ないと共和制を採択できないという具合だ。

このテクノロジーは全部で80種以上ある。君主政、共和政、民主政をはじめ、共産主義や原理主義もあったり、火薬、内燃機関、電子工学から原子力、超伝導といったものまで登場する。また、テクノロジーはユニットを作るためにも必要不可欠とされる。車輪のテクノロジーを得ると戦車騎兵が、ロケット工学を得ればミサイル兵器が作れるようになるといった感じだ。このように、古代から現代までの歴史をプレイを通じて垣間見ることができる点が、ゴッドシムと呼ばれるゆえんであり、魅力なのだ。

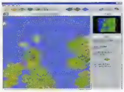
ゲームは、一つの都市からスタートし、周囲を探検することから始まる。ここから人口と都市を増やし、食料などの資源を蓄積していく。都市を増やせば税収が上がり、

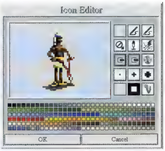
Information

開発元	：MicroProse社
販売元	：MicroProse社
価格	：$29.99(US)
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 60MHz以上(Pentium 90MHz以上推奨)
メモリー	：16MB以上
ビデオ	：SVGA対応のカード、640×480ドット、256色以上
HD容量	：95MB以上
CD-ROMドライブ	：2倍速以上(4倍速以上推奨)
サウンド	：Windows 95に対応のカード推奨
対応API	：DirectDraw
発売時期	：発売中(アメリカのみ)

©1998 Hasbro Interactive and MicroProse,Inc. All rights reserved.

食料から税収、人民の幸福度など多岐にわたる情報が表示される都市ウインドウ。画面左上の顔の絵で人民の幸福度は判断できる。幸福度が低くなると反乱が起きてしまうなど、内政面がかなり重要なゲームだ





シヴィライゼーションⅡは、マップ、ユニット、地形、テクノロジーまでがカスタマイズできるため、かなり雰囲気の違うシナリオが作成可能だ。マップエディターはもちろんのこと、ユニットアイコンのエディターまで付属している

コンピューター操るほかの文明は、武力行使で制圧したり、外交によって対処する。妨害工作やこの外交をうまく使って、と自分の文明を育て上げ、武力によって敵を制圧していくのだ。

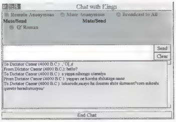
追加シナリオとマルチプレイ対応がなされた集大成

マルチプレイは、ケーブル接続、モデム、IPX、TCP/IPに対応するほか、1台のパソコンで複数の人と遊ぶ(ターンごとに席を交代する)オーソドックスなモードもある。

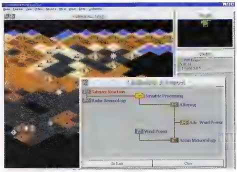
参加可能最大人数は最高7人。コンピューターの操る文明も7まで参加させることが可能だ。ゲームモードはスタンダードなランダムジェネレーションマップで遊べるほか、マップやシナリオのロードができる。気になるターン制の処理だが、これは30秒、1分、2分、無制限など持ち時間を設定する形となっている。プレイ時間の長いターン制は、リアルタイム戦略シミュレーションに慣れてしまった人には敷居が高いかもしれないが、マルチプレイにもセーブ機能があるので、1回のプレイ時間は短くすることが可能だ。

シナリオに関してだが、元々のシヴィライゼーションⅡには二つしかついておらず、その後追加シナリオ集が発売されていた。今回の「CIVILIZATIONⅡ GOLD EDITION」では、それらを含め、全部で30以上のシナリオが添付されている。今のところ日本語版の発売予定がないのがちょっと残念だ。

マルチプレイに関しては、従来シングルプレイを主眼にデザインされたゲームだけに、評価は大きく分かれそうだ。シングルプレイにしか興味が無い人もいるかもしれないが、プレイするなら、やはり時間無制限で思考の限りを尽くして戦うのがお勧めである。3人以上集まれば、シヴィライゼーション談義に花を咲かせつつ楽しくプレイできることに違いない。　(下村隆善)



マルチプレイ対応にともなって追加されたチャットウインドウ。会話したい相手をsendチェックを入れ、内証話をしたいときはmuteチェックを入れる。残念ながら日本語は使えず、ローマ字で会話することになる



火星探検のシナリオなど、追加シナリオ集でも見かけなかったものも多数収められている

近未来警察出動せよ
Macでも遊べる3Dロボットアクション

フューチャーコップ L.A.P.D.

「FUTURE COP L.A.P.D」は、強力な武装を施した特殊戦闘車両に乗り、犯罪者集団を掃討していく3Dアクションだ。照準にそれほど気を使わずに済むロックオン式の攻撃システムと、パズル的要素が含まれたステージ攻略で、アクションものが苦手な人でものめり込める出来になっている。

二つの変形モードを使い分けて犯罪者集団と渡り合え

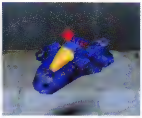
時代は100年後、21世紀末のロサンゼルス。街は、21世紀中ごろに発生した大地震によって、様相が一変していた。極度に発達したテクノロジーによって街そのものは復興したが、ギャングやテロリストなど犯罪者集団がのさばる無法地帯と化してしまったのだ。そうした状況を打開すべく、ロサンゼルス警察(L.A.P.D.)は、戦闘用の特殊車両「X-1 Alpha」を開発。高速移動に適したHovercraftと、機動力を誇るWalkerの2形態に変形可能なこの車両で、犯罪者たちの一掃を開始した。X-1 Alphaを駆使して、ロサンゼルスに平和を取り戻すのがプレイヤーの使命だ。

日本のロボットアニメを思わせる変形システムでありながら、このX-1 Alphaは非常に無骨な形状である。Walkerは二足歩行を行なうが、腕は武器のペイロードでしかないので、人というよりはダチョウのようだ(Hovercraftの方は、『ブレードランナー』のポリススピナーをほうふつさせる秀逸なデザインなのだが)。しかし、このスマートさに欠けるところが、逆にリアルでかっこよさを感じてしまうのだ。

Walker

移動が困難な狭い場所や、障害物の多い地形での移動や戦闘などで威力を発揮する。また、傾斜のきつい階段の登坂なども有効だ。高所より落ちるとダメージを受けるので注意

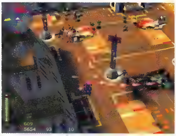
Hovercraft



直線的な高速移動に適したモード。ホバー状態で宙に浮いているので、河川や湖沼などの上でも移動可能。また、高所より落下してもダメージを受けない。武装はWalkerと同じ

初心者にもやさしいロックオンシステムとパズル要素の強いステージ構成

ゲームは普通の3Dアクションだが、この手のゲームが苦手なユーザーための配慮が施された攻撃システムになっている。ある範囲内に敵が入れば、自動的に赤いレーザーポインタがターゲットまでの輝線を描き、ロックオンマークが敵機上に出る。ロックオンしたら、後は破壊するまで撃ちまくればいい。敵の攻撃を回避しながらでもロックオンし続けてくれるので、アクションが苦手な人でも敵をバッタバッタとなぎ倒せるのだ。さらに、タイムリミットや強制スクロールがないため、じっくりと攻略できる。そうした足かせがない代わりに、ステージ攻略にはパズル的な要素が多分に含まれている。これもゲームにのめり込んでしまう要因の一つで、先へ先へと進みたくなってしまう。



空も飛べる機動歩兵のテロリスト集団が相手。このステージは開始直後から厳しく、武装は強化しておかないときつい。包囲されることが多いので、立ち止まるな！

ゲームは、通常モードの「CRIME WAR」のほかに、陣取り合戦的な「PRECINCT ASSAULT」もある。これは、プレイヤーが赤チーム、コンピューターが青チームとなって対戦する。マップ上に置かれている砲台などの設備を自陣営に加えていき、戦力を増強する。そして最終的に相手の拠点か相手を破壊すれば勝ちというもの。基本的には1対1のデスマッチだが、より多くの設備を味方に組み入れた方が有利になる。

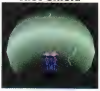
特筆すべきなのが、Pentium 166MHzでも、それほど違和感なく快適にプレイできたことだ。メモリーは96MBとじゅうぶん載せてはいたが、3Dアクセラレーターを外した状態でも滑らかに動いた。

マルチプレイのサポートは2人までで、CRIME WARとPRECINCT ASSAULTの二つのモードが選択できる。また、1台のマシンでも画面を2分割して対戦プレイ可能だ。

TCP/IPによる接続では、ISDNと33.6kbpsで平日の午前0時に試したが、ところどころにラグが発生して重く感じた。また、LANでも処理が追いつかないのか、たまに画面が瞬間的にフリーズすることがあった(テスト環境は、Pentium II 450MHzとK6 300MHz。どちらもVoodooファミリー搭載)。

少々気になる点はあるが、カメラアングルの自動変更など非常に滑らかに処理される部分も多い。マルチプレイは早朝など回線の軽い時間でのプレイがお勧めだ。　(日高　保)

Riot Shield



K-9 Drone

Hyper Velocity Rocket

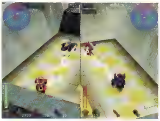
使用できる武器は15種類以上。普通の感覚で使えるものから、一風変わったものもある。特に、K-9 Droneは、腕から空飛ぶ警察犬ロボを飛ばして目標を攻撃させる武器だ。発射するとけたたましくほえて敵を追いかける

Information		
開発元	エレクトロニック・アーツ	
販売元	エレクトロニック・アーツ	
価格	$19.99(US)	
OS	Windows 95／98	Macintosh OS 7.5以上
CPU	Pentium 166MHz以上(Pentium 200MHz以上推奨)	PowerPC 120MHz以上(180MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨)	24MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	DirectDraw対応の16ビットカード	16ビットカード
HD容量	22MB以上(201MB以上推奨)	20MB以上(200MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	4倍速以上(8倍速以上推奨)	4倍速以上
サウンド	DirectX対応のカード	QuickTime 3.0以上
対応API	Direct3D, DirectDraw	―
発売時期	発売中(アメリカのみ)	

©1998 ELECTRONIC ARTS. ALL RIGHTS RESERVED

軍隊並みの装備を持つギャング集団が相手の第1ステージ。自機は3種類の武器を装備できる。連射に優れ弾数も多いGun Weapon、やや強い敵向きのHeavy Weapon、すさまじい破壊力を持つSpecial Weaponだ

ネットワークを介したマルチプレイのほかに、1台のパソコンでの対戦も可能だ。写真のようなスプリット画面は視界が狭いが、こちらの方がラグのストレスを感じずにプレイできるかも



CYBER STRIKE 2

サイバーストライク2

「3Dシューティング＝重い」を打ち破る とにかく軽いロボットアクション

インターネットでのマルチプレイといえば、肝になるのはサーバーまでの通信状態。低速モデムや回線状態の悪いプロバイダーを使用していると、通常はゲームのパフォーマンスが大きく低下する。この「CYBERSTRIKE 2」は、そのような局面でも驚くべきパフォーマンスを発揮する、ロボットアクションだ。

シングルプレイでは 二つのクランで40以上のミッション

「時は近未来。地球によく似たSyren（サイレン）という名の惑星で、巨大企業に送りこまれた武装開拓団が死闘を繰り広げる。」

ゲームをスタートすると、このような「CYBERSTRIKE 2」のストーリー説明が美しいムービーと共に流れる。プレイヤーは「CyberPod」と呼ばれる2足歩行の小型ロボットに搭乗し、60種類以上のオプションパーツを組み合わせてカスタマイズしながら、各ミッションをクリアしていくというゲームシステムである。ゲーム自体は「MECHWARRIOR 2」タイプの3Dシューティングで、シングルプレイの最初に二つのクランが選択できる点も似ている。一つのクランには20以上のミッションが用意されているので、遊びごたえはじゅうぶんだ。

Glideにも対応したグラフィックは、全体的に簡素ではあるが、非常にきれいだ。戦闘フィールドに障害物が少なく、ややのっぺりした印象を受けるものの、爆発やミサイルの軌道といったエフェクトの派手さがそれを補っている。Voodooチップ搭載の3Dアクセラレーターを使用していれば、Pentium 166MHzクラスのパソコンでもきれいなグラフィックでサクサク動作する。

シングルプレイでは、味方数台とフォーメーションを組んで、ミッションをクリアしていく。味方の航空機（Raven Aircraft）から投下されるエネルギーユニット（画面中央にあるタワー）を破壊されないように、敵を撃破していこう

各種ゲームの設定も簡単に変更できる。特にジョイスティックとビデオ関係の設定はかなり豊富。最近発売されたビデオカードの大半をサポートしているようだ

マルチプレイ独自のマップで対戦している様子。非常に軽く、シングルプレイ並みにサクサク動作する。チーム戦からデスマッチまで、さまざまな戦場が用意されている

爆破やミサイルの軌道、太陽の反射光など、ハデなエフェクトも気持ちいい。少し古めのパソコンを使っている場合、これらのエフェクトをオフに設定して、ゲームスピード優先で動作させることもできる

充実したマルチプレイ環境で さまざまな戦場が待ち受ける

CYBERSTRIKE 2は、もともとインターネット対戦を前提に開発されたゲームで、特筆すべき点はマルチプレイに集約されている。まず、とにかく動作が軽い。インターネット接続で、これほどストレスなくフィールドを動き回れるゲームは経験したことがない。Pentium 166MHzマシンと格安プロバイダー、そして28.8kbpsモデムでもじゅうぶんマルチプレイが楽しめる。

インターネットでのマルチプレイは、battle.netのような専用サーバーに接続する形式で、このサーバーでしかプレイできないようになっている。アカウントを入手するためのボタンをクリックすれば、自動的にホームページにアクセスし、そこで氏名、電子メールアドレス、アンケートに答えると、アカウントとパスワードが電子メールで返信されてくる。この専用サーバーは同時に1000人までプレイ可能で、各ゲームの最大参加人数は32人。ゲームモードは、クラン同士のチーム対戦、トーナメント、デスマッチがサポートされる。ロビーにはKALIのようなチャットルームがあり、各戦場の状況やプレイヤーの成績などもチェックできる。また、最新パッチやマップのダウンロードも自動で行われるため、いちいちホームページで最新情報を調べる必要もない。

このように、CYBER STRIKE 2のマルチプレイでの充実ぶりは素晴らしい。マシンスペックを気にせずプレイできる、お勧めの1本である。

（三須隆弘）

インターネットに接続して、マルチプレイを選択すると、最初はこのロビーに接続される。ここでチャットをしたり、各プレイヤーの成績がチェックできる。最初はオブザーバーとしてゲームを見学してみるのもいい

優れた動作性が 実証されていた CYBERSTRIKE

前作にあたる「CYBERSTRIKE」は、ネットワーク専用ゲームとして登場した。シンプルな操作性と動作の快適さが評価され、『Computer Gaming World』誌では「Online Game of the Year」に輝いたほどの秀作である。ネットワーク関連の技術には以前から定評があったという証であろう。シェアウエアなので、プレイするにはSimutronics社のホームページ（http://www.play.net/simunet_public/cshome.asp）で氏名、電子メールアドレス、クレジットカード番号などを入力し、アカウントとパスワードを入手する必要がある。

Information	
開発元	：Simutronics社
販売元	：989 Studios社
価格	：$49.99(US)
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上（Pentium 233MHz以上推奨）
メモリー	：32MB以上(48MB以上推奨)
ビデオ	：Direct3D対応のカード
HD容量	：75MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：SoundBlaster対応のカード
対応API	：Direct3D、Glide
発売時期	：発売中(アメリカのみ)

©1998 Simutronics Corporation. All rights reserved.

パワーアップしたワールドワイド公道レース
日本勢からはGT-RとR390 GT-1が登場

テストドライブ5

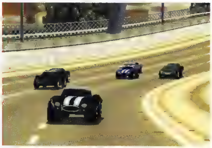
ビジネスやスポーツは、ライバルがいるからこそ燃えるもの。レーシングゲーム界でも、「NEED FOR SPEED」と「TEST DRIVE」の二つのライバルシリーズが完成度の高さを競い合っている。後者の最新作「TEST DRIVE 5」は、ライバルを引き離そうと、車種2倍、コース3倍と前作よりも大きくパワーアップして登場だ。

世界の公道を転戦せよ 気候、国柄が再現された全18コース

「TEST DRIVE」シリーズは、アメリカ製の大排気量スポーツカーを操って、迫力の公道バトルを繰り広げる熱いカーレースゲームだ。

前作に比べて今作は、使える車が2倍の28車種になり、コースも18地域と3倍に増えた。残念ながら、前作に登場した300ZX(日産フェアレディZ)は出てこないが、その代わりに日本でしか発売されていないスカイライン(GT-R)と、ル・マンで入賞した市販プロトタイプのR390 GT-1がエントリーした。なぜか、日産びいきである。コルベットやムスタング、カマロ、TVRに混じって、国産最高のサラブレッドカーで世界を走る。これだけでもファンにはたまらない。

3倍に増えたコースは完全な新作となっている。日本やロシアなどを網羅し、気候や特徴がまったく違う。国による右側通行と左側通行の違いも再現されている。さらに、今回のコースにはすべてサブコース(抜け道)が設定されている。自由に道を選択できるので、いっそう公道らしくなった。



リプレイでは、直前に走行したコースをすべて再現する。自分の走りを客観的に分析しよう

モスクワをスカイラインで走る。タイムとタコメーター、レーダー程度しか表示されない、さっぱりした画面で、天候まで再現された美しい景色を堪能できる。雨が降ると、このように水滴が付く

大きなアメ車が主役のゲームだが、車の挙動はかなりデリケートだ。コースもなかなかトリッキーで、広いハイウェイだけではなく、細い山岳路やダートもある。細い道はもちろんだが、車線の多い道でも対向車やクラッシュした一般車を左右に避けなければならないので、細かいステアリング操作と微妙なアクセルワークが必要だ。キーボード操作での完走は難しいので、気分を盛り上げるためにもハンドルコントローラーを用意したい。

なお、4輪駆動を再現したつもりだと思うけれど、スカイラインでは後輪操舵ぎみだ。トルクスプリット4WDを表現したのだろうか。ちょっと気になるところだ。

SKYLINE

R390 GT-1

走り屋に言葉はいらない ライバルの意思は車体から読み取れ

マルチプレイは2台のIPX接続で行ったが、非常に快適にプレイできた。これならもっと多くのドライバーが参加しても楽しめるのではないだろうか。また、接続性をよくするためか、マルチプレイでは一般車が登場しない。プレイヤーたちの貸し切りレースになるのだが、欲を言えばこちらにも一般車を登場させてほしかった。勝敗に運の要素も加わって、もっと面白くなったと思うし、公道にたった2台ではちょっとさびしい。最大6人が参加できるので、より多く参加者を集めたいところだ。

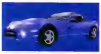
チャットはレースが始まるまでの待ち合わせでしか使えないが、それでも構わない。もともと公道レースで会話しながら走るなんて漫画の世界だけなのだ。

このゲームでは、ハンドル操作が前輪の動きとしてきちんと表示されるなど、プレイヤーの操作が車の挙動に直接現れるから、走り出したドライバーは相手の動きを読み取って、「あ、こいつは焦ってるな」とか「ブロックする気か!」と、それぞれが勝手に盛り上がれるのだ。左下のレーダーで後ろの車の動きも分かる。

このほか、シングルプレイでは、プレイヤーの走りを邪魔するパトカーが登場するが、逆にパトカーを操作して走り屋を取り締まるCOP CHASEモードが楽しい。次のバージョンでは、これもマルチプレイにしてほしいと思うし、これがマルチプレイになったらそれだけで発売してもいいと思うほどである。

シングルプレイもマルチプレイも同じくらい面白いから「気持ちだけはいつでも全開」の走り屋にお勧めのゲームである。　(杉山淳一)

COBRA 427SC



DODGE VIPER

CAMARO
(パトカー仕様)

今回から追加されたCOP CHASEモード。昔ゲームセンターにあったタイトーの「チェイスHQ」とほぼ同じルールだ。サイレンを鳴らしながら走り屋にアタックを繰り返し、ダメージを与えつづけるとポイントが入る

激しいぶつかり合いのマルチプレイ。一般車がいないので、ライバルを誘導して一般車にぶつけるというアンフェアな技は使えない

Information

開発元	Pitbull Syndince社
販売元	Accolade社
価格	$39.99(US)
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 166MHz以上
メモリー	32MB以上
ビデオ	Direct3Dに対応したビデオカード(4MB以上)
HD容量	150MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectXに対応したカード
対応API	Direct3D、Glide
発売時期	発売中

©1998 Accolade,Inc. All rights reserved

特集1

マルチプレイが熱い パソコンゲーム 高密度攻略

今月は、ベータテストで判明した完全ネットワーク仕様RPG「EVERQUEST」の攻略情報を特別に掲載。サービス開始時に必ず役に立つ情報を中心に、奥深いファンタジー世界の魅力をいち早くお伝えする。このほか、いよいよ登場するフライトシミュレーターファン待望の「FALCON 4.0」、操作性抜群の3Dアクション「HERETIC Ⅱ」、ギャング映画の興奮が味わえるシミュレーション「GANGSTERS」、そして、本格派RPG「BALDUR'S GATE」を徹底的に攻略している。

Phase3テストに参加して調べ上げた 新世代3DRPGの全貌 054

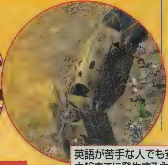
EVERQUESTのすべて

文／安井　勉、下村隆善

マルチ・シングルプレイで使える 多種多様な戦闘アクションの手引書 072

HERETIC Ⅱ

文／Yuki-Kaze!



初心者も歓迎 難解なフライトシムを 基本から2号連続で攻略 066

FALCON 4.0

文／Fuji教官

複雑なゲーム手順を一気に理解できる 犯罪マニュアルを掲載 080

GANGSTERS

文／中島　渉

英語が苦手な人でも安心 中盤までに発生する主要なクエストを 分かりやすく解説 086

BALDUR'S GATE

文／菅原有香

前代未聞の冒険が空前絶後のスケールで光り輝く

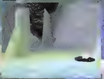
Sony Computer Entertainment社の関連企業である989 Studios社が開発中の「EVERQUEST」は、3D視点の完全ネットワーク仕様RPGだ。一つのサーバーに数千人のプレイヤーが接続して自由度の高い冒険をするというと、「ULTIMA ONLINE」を思い浮かべる読者も少なくないだろう。今回は、ベータテストPhase3でのプレイを基に、ULTIMA ONLINEとの違いや、EVERQUESTの特徴を紹介していくことにする。言っておくが、EVERQUESTの面白さは半端じゃない。

五つの視点で3D酔いもない

「EVERQUEST」(以下、EQ)の内容を紹介する前に、一言コメントしておきたいことがある。EQを公式ホームページなどでチェックするネットワークゲームファンは少なくないが、3Dゲーム特有の「酔い」を敬遠する声が耳に届いているからだ。筆者もそうだが、確かに3Dの視点は乗り物酔いのような目の疲れを感じる。

ところが、この3Dゲームの宿命ともいえる問題点を、EQはさりげなく解決している。真上からフィールドを見下ろす視点や後方から自分のキャラクターの背中を見る視点などが用意されており、これらをゲーム中に自由に切り替えて使うことができる。使用しているパソコンの性能にも左右されると思うが、筆者は(体質的に苦手として いるにもかかわらず)快適にプレイすることができている。3D酔いが苦手なプレイヤーでも、EQを避ける理由はまったくないと言及しておく。

画面1

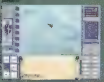


画面2

画面3

画面4

画面5



キャラクター自身の視点(画面1)、真上から見下ろした視点(画面2、前方が中心)、キャラクターの後方からの視点(画面3)、横からの視点(画面4)、真上から見下ろした視点(画面5、キャラクター中心)の5種類の視点がある。ボタン類やチャットウインドウもファンクションキーで表示したり、非表示にしたりと切り替えることができる

あらためてRPGとは何かを問われる作品

ヒューマン(人間)以外のエルフ、ドワーフなどの亜人種を扱うファンタジーRPGは数多い。多くは神話伝承、中世的世界観、宗教をベースとしている。古くからのRPGファンは、『指輪物語』(小説、J.R.Rトールキン著)や『Dungeons & Dragons』(テーブルトークRPG、TSR社発売)などのバイブル的な著作物を一度は目にしたことがあるだろう。EQは極めてオーソドックスなファンタジーの世界観を採用しており、ゲーム化のために省略されている要素がほとんどない。つまり、正統派とか本格派と称される類の重量級ファンタジーRPGだ。

キャラクター作成時に選択できる種族は12種類。Human(ヒューマン)、Elf(エルフ)、Dwarf(ドワーフ)、Halfling(ハーフリング)の基本4種族を始めとして、Ogre(オーガ)やTroll(トロール)もプレイヤーキャラクターとして登録できる。なお、おのおのに性別、数種類の顔が用意されており、選択できるようになっている。

種族によって職業(class)に制限があり、例えばHigh Elf(ハイエルフ)のWarrior(戦士)は作成できない。職業は14種類用意されており、それぞれ特徴を持っている。魔法体系や装備の可・不可など細かい設定がなされているほか、同じ種族でも職業によってはステータスに大きな差が出る。歩くスピード、毒や魔法に対する耐性などのキャラクターの能力は、この職業と種族によって大まかに決まる。「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)がスキルによる職業表示を採用していたのに対して、EQではクラスごとに習得できるスキルが決まっている。つまり、ロール(役割)を確定するために延々とプレイするのではなく、定められたロールを上手に演ずるためにプレイを続けるスタイルだ。

EQの職業は戦闘における行動を決めるもので、後述する生産的な職業分類とは異なる。EQのキャラクターにとって、スキルはとても重要な要素で、Meditate(めい想)のような魔法使用者特有のものもあれば、Baking(菓子作り)などの職業に左右されないスキルもある。前者は戦闘系のスキルと呼んでもよいもので、職業によって特徴付けがされてい

画面中央の小さい人たちGnomeの男性、その右がWood Elfの女性、さらに右手前がHigh Elfの男性だ。背の高さがこれだけ違うと、視点も当然異なり、小さい種族のキャラクターは「前が見えない！」と常に叫んでいる

Information	
開発元	：989 Studios社
販売元	：Sony Interactive社
価格	：未定
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上(Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：Direct3D対応のカード(Voodooファミリーチップ搭載3Dアクセラレーター推奨)
HD容量	：300MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Windows対応のカード
対応API	：Direct3D
発売時期	：未定

© 1997-99, 989 Studios. All rights reserved.

注：上記のInformationは、ベータテストPhase3の段階のもの。製品版では変更されることがありますので、ご了承ください。

本邦初公開だと思うが、インベントリーの画面である。体の場所によって装備するアイテムが異なり、さらに大中小のサイズがある。EQの銀行にはアイテムや金が預けられる

4人のパーティ[illegible]呪文の詠唱時間(CASTING TIME)はバーとなって画面の左上に表示される。パーティの健康状態、位置なども即座に知ることができ、かなり充実した協力プレイができる

る。後者は生産系または補助的なスキルであり、Smithing(鍛冶)やTailoring(裁縫)などのほかに、Sense Heading(方向感知)やBrewing(酒作り)、Pottery(製陶)など幅広く、EQの世界を堪能できる用意がされている。

スキル値は、レベルと共に上限値が上がり、レベルは戦闘による経験値で上昇していく。キャラクターレベルが低いと、生産系のスキルの上限値によって、技能をマスターしきれないのだ。このことは必然的に戦闘を余儀なくされるということになり、モンスターを倒し続けなければ、キャラクターの成長は止まってしまう。

レベルアップで上昇するものは、スキルの上限のほかにHP(ヒットポイント)やMana(マナ)がある。特に、初期の段階での1レベルは大きな差となる。注意が必要な点は、ステータスはキャラクター作成時のままだということだ。ステータスは、どれも重要な数値ばかりだが(CHA[カリスマ]などはNPCとの売買価格に影響する)、職業に適した値になるよう熟考して決めなければならない。ステータスがSTR、DEX、INTの3種ですべてを賄っていたUOに比べて、より細かいキャラクター設定が可能なのだ。

また、優れたパーティシステムが実装されており、集団で倒したモンスターの経験値が平等に分割される仕組みとなっている。キャラクターのロールを演じることが目的であるRPGにおいて、これこそがEQの大きな魅力となっている。

広大なフィールドで展開される果てしなき冒険

冒険の舞台となるのは、「Norrath」と呼ばれる世界だ。ドラゴンによって作られ、神々が統治するとされる海洋と大陸そして地底世界がある。作ったばかりの新米キャラクターは、三つの大陸のいずれかに置かれる。種族や職業または信仰する神によって出現する場所は異なるが、OgreやTrollの種族を選択した場合でも、すべて物の売り買いができる街なので安心してほしい。Norrathには三つの大陸のほかに未探査の大陸も存在し、また異次元空間も冒険の舞台として用意されているらしい。最も巨大なAntonicaという大陸は、中心部にHumanの街が存在するが、この大陸を横断するだけで(無事に走り抜けたとしても)1時間は必要だろう。大陸は正方形のエリアに分割されており、別のエリアへの移動は山脈や深い森、水面などを避けて行わなければならない。不便なように思えるが、出入り口が限定されていることで、広大なプレイフィールドをさまよい続ける心配は少ない。

数百種類に及ぶさまざま魔法

魔法についても触れておこう。魔法は、主にWizardが使う攻撃系のもの、Clericが使う補助系のもの、Enchanterが使う効果付加系のもの、Magicianが使う召喚系のもの、Necromancerが使う暗黒系のもの、そしてBardの歌に大別される。UOで最も使われる魔法「Recall」と似たような魔法は存在するのだが、移動地点が1カ所しか設定できないため、ダンジョンと街の往復の旅を魔法で簡便化することはできない。つまり、ダンジョンの探索には「旅」が不可欠で、これがまたEQの魅力の一つになっている。

ベータテストPhase3の段階で数百種に及ぶ魔法は、各職業で専門化されており、ほかの職業で流用することはできない。また、PaladinやShadow Knightなど近接戦闘もできる魔法使いも職業として存在するが、その効果は魔法を専門としている者に遠く及ばない。一部の魔法を除いて、魔法の詠唱にアイテムが必要ということはなく、Manaを消費するだけだ。Manaは時間と共に回復するが、いったん枯渇してしまうと、回復するには非常に時間がかかる。

魔法は、各職業のギルドからScroll(巻物)を購入し、スペルブックに書写することで自分のものにすることができる。実際に詠唱する前に、使う魔法をスペルブックから選んで「覚えて」おかなければならない。また、詠唱には時間が必要で、詠唱中にモンスターからの攻撃を受けると、中断してしまうこともある。

EQの概略を述べるつもりで書き進めてきたが、思いのほかゲームの内容に踏み込んでしまった。近くベータテストPhase4が開始される予定で、5万人の選ばれたベータテスターたちがEQの世界にやってくる。その中には、日本人のテスターも多数含まれているらしく、本稿が参考になれば幸いである。

砂漠に沈み行く夕陽、霧に包まれた森林、火山地帯に吹き出る間欠泉など、EQの世界は観光に値するほど美しい。ゲームを忘れて、景色に見入ることもしばしばだ。寝食を忘れてゲーム世界に没頭できるEQは、近年まれに見る秀作である。

小さく[illegible]の入り口には、巨大なDwarf像がある。この街を訪れる旅人は、この像の下を通らねばならない

Dwarfの[illegible]Mountainには巨大なチェス盤と駒がオブジェクトとして配置されている場所がある。巨大なスケルトンが出没することでも有名だ

Elfの[illegible]あるGreater Faydark[illegible]Crushboneというorcの根城がある。魔法使いに適したElfの格好の練習場で、休むことのない激戦が繰り広げられている

Crushbone[illegible]ダンジョンで、[illegible]宮のようなイメージはない。名物のOrcトレインをこなすためには、戦士と魔法使いのバランスが取れたパーティでないと苦しいだろう

海に沈む夕暮れ[illegible]が基本だが、ほかの大陸へは船を利用して行く

EQの世界の全ぼうが分かるエピソードと観光名所

1ヵ月近くにわたってひたすらプレイを続けているが、いまだ足を踏み入れたことのない土地が多数残されている。EQの世界はそれほどまでに広大で、そして魅力にあふれているのだ。ここでは、一足先にEQにまつわるエピソードと、舞台となるNorrathの大地を紹介しよう。

三つの大陸からなるNorrathの全体像

Norrathは、Odus、Antonica、Faydwerという三つの大陸から構成される。これだけでもじゅうぶんに広大であるが、Antonicaの南には、Kunark(クナーク)、Velious(ヴェリオス)と呼ばれる二つの大陸があるとされている(Phase3では行くことができないが、さらなる冒険の地として遊べるに違いない)。EQの世界は、製品発売後も拡張していく予定だ。

EQの世界観を支えるエピソード

EQの世界は、他のテーブルトークRPGと同じように、ただ世界観があるだけだ。プレイヤーの分身となるキャラクターに特定の目的が与えられることはない。自ら冒険を進め、目的を見い出すのである。これは、UOとまったく同じで、それぞれのプレイヤーが物語を生み、つづっていくのだ。

竜が創りしNorrathの大地と神々による統治

今となっては定かでないが、最初にNorrath(ノーラス)という惑星を発見したのは竜であったと語り継がれている。天空界を治める水晶の竜ヴィーシャーン(Veeshan)によって、Norrathに大地が生まれた。これが始まりである。

このNorrathに目を付けたのは、ヴィーシャーンだけではなかった。地底界のブレル・セリリス(Brell Serilis)が、ひそかにNorrathの地底にある洞くつへ魔法の扉を開いていたのだ。この地底界へ続く扉の場所は現在も異教徒に伝わっているとされるが、あくまでもうわさのままである。

このブレル・セリリスは、ほかの神々を招集し、Norrathの統治に関する会議を開いた。出席したのは、偉大な慈母テュナーリー(The Great Mother Tunare)、海洋の主プレクサス(Prexus, The Oceanlord)である。ブレルは慎重に惑星Norrathの存在を伝え、彼らと協定を結ぶことに成功した。無論、彼らはNorrathの地底奥底にブレルが恐ろしい魔物たちをすでに作り出していたとは知る由もなかったのだが……。

こうしてNorrathは、この3者によって統治されることになり、ブレルはDwarfを、プレクサスは海洋種族ケッジ(Kedge)を生み出した。テュナーリーはElfを生み出したが、憎悪の王子、イノルーク(Innoruuk, Prince of Hate)の気に障ってしまった。彼は会議に呼ばれなかったことを逆恨みし、Dark Elfという種を創造したのである。

NecromancerとEruditeのエピソード

今から3000年以上昔、人間はNorrathの地に誕生した。Antonica(アントニカ)大陸中央部から徐々に広がり、Qeynos(ケイノス)とFreeport(フリーポート)を築くまでに至った。

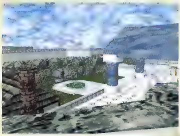
日々の糧に困らなくなると、人々は互いに争うようになったが、より高い知性を求める人々が少なからず存在した。これは各地の探検を通じて、人間に魔法の存在が知られ始めたころの話である。高い知性を持ったエルード(Erud)という1人の人間が、集団を率いて西の島Odus(オデュス)へ移住した。そこで彼らは自らの街を作り、魔法を系統化し、発展させていった。これがErudite(エリュダイト)である。

もう1人、知性に恵まれた男がいた。名をミラガル(Millagull)といい、彼は魔法を3系統に分ける学院(Eruditeの集団)のやり方を快く思っていなかった。ミラガルはすべての知識を望んでいたのだ。スパイが持ち返ったNecromancer(ネクロマンサー)の魔法(第4の系統)にもミラガルは手を出したが、事態は思わぬ方向へ動き始めた。学院はNecromancerを異教徒として迫害し、ついには同胞同士の戦争へ発展したのである。ミラガルは持てる限りの魔法の書と共にAntonicaの奥地へ逃れた。

その後、彼は研究と探索の日々を続け、人間の宿命にも逆らおうとした。死期が差し迫ると、Necromancerの秘術を使い、自らを不死の存在にしようと試みたのである。彼の根城には、魂のないリッチ(lich)と、飽くなき探求を求め、声なき叫びを上げるミラガルの魂が、今でもさまよっている。

Odus

OdusはEruditeの住む大陸で、彼らの街Erudinがある。ほかの種族の街が一切なく、孤高の島ともいえる。Eruditeが多いのは当然だが、街の生い立ちから、魔法に興味を持つ者がしばしば訪れる。近隣のダンジョンKarraへは、海を泳いで行く。



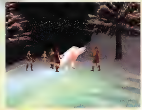
Erudinを外から眺めると、孤島の要さいという印象を受けるが、中は白で統一された美しい街並みを持つ

Antonica

Norrathのメイン大陸Antonicaは、多数の種族が生活を営んでいる。Antonica大陸は地形によって北西部、北東部、南部の三つの地域に分けられ、その往来は非常に難しい。ほかの地域へ行くには、それ相応の実力(レベル10以上)と、優秀なガイドが必要となるだろう。

北西部

Antonica北西部は、HumanとBarbarianが生活している地域だ。北西部の中心はHumanの街Qeynosで、東部には肥沃なKalana(カラナ)平原が続いている。はるか北には雪原の大地と、Barbarianの故郷Halasがある。Qeynos周辺には、DruidとRangerの村Surefall Grade、ダンジョンBlackburrowとPawが存在する。

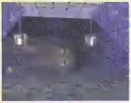


Barbarianの住む土地は、白夜で年中日が昇らず薄暗い。雪原に雪の舞う光景や、白熊を狩る人々の姿を見ることができるだろう

Qeynosの街はさほど広くないが、迷路のように入り組んでおり、最初は迷うことが多い。この時計台は一つの目印となるだろう。ちなみに、銀行は南のゾーンだ

北東部

Human、Halfling、Dark Elfが住んでいる地域。西と同じくHumanの街Freeportに多くの人が集う。北には、Dark Elfの街Neriakがあり、はるか北西にHalflingの街Rervervaleがある。ダンジョンは、BefallenとRumnyEyeが有名だ。北の溶岩地帯や南の砂漠など、地形的にも変化に富む。

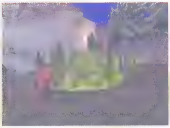


Dark Elfの街Neriakは地下の奥底にある。Dark ElfにはInfravision(インフラビジョン)という暗視能力が備わっているので、問題なく生活できるのだ

ダンジョンBefallen。ここでは、アンデッドモンスターやNPCのNecromancer、Shadow Knightが現れる。先に進むには、いくつものドアのかぎが必要となるオーソドックスなダンジョンだ

南部

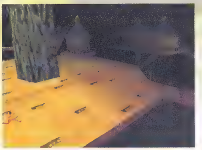
Antonica南部には、OgreとTrollの故郷がある。Humanの街とは、凶悪なモンスターが生息する砂漠で遮られており、これが彼らに安息の地を保証しているのだ。砂漠の中心の巨大な湖(オアシス)は、強力な武器を売るジプシーの商人がいることで有名だ。



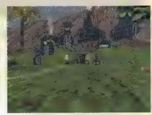
Ogreの街Oggokと(左)、Trollの街Grobb(右)。どちらも周囲には湿地が広がり、霧のため見通しが悪い。悪しき種族のため、うかつにほかの種族の街には近づけない。しばらくの間は同種族で冒険することになるだろう

Faydwer

いにしえの種族たちが住んでいる大陸で、森林と平原を中心とした緑豊かな大地を持つ。High Elfの街Felwithe、Wood ElfのKelethin、GnomeのAk'anon、DwarfのKaladimと、四つの街がかなり近い距離にある。往来も比較的安全なので、これら異種族の混合パーティが目立つ。Ogreの城Crashboneや、ミノタウルスの洞くつがあることでも知られている。



Wood Elfの街は何と木の上にある。周囲一帯の木々をつり橋で結び、街が形成されているのだ。うかつに走り回って、下に落ちないよう注意したい(EQの世界では、高いところから落ちるとダメージを受ける)。場合によっては即死することも



Gnomeの街Ak'anonは、ぜんまい仕掛けの人形を始め、鉄でできた街並みがSF的な印象を与える。周囲には巨大なねじやドラゴンの骨など、めずらしいものが埋まっている

キャラクター作成の柱となる全12種族を解説

EQのキャラクターは、種族(Race)と職業(Class)という二つの柱から成り立っている。選択できる種族はなんと12種類もあり、従来のRPGではプレイできなかった種族も少なくない。ここでは、キャラクター作成のポイントと各種族の特徴を解説しよう。

キャラクターの作成プロセス

キャラクター作成時には、種族(Race)、職業(Class)、名前、性別、顔のグラフィックを任意に選択していく。EQでは、同一のキャラクター名が存在しないようにチェックされており、ほかのプレイヤーがすでに使っている場合は、名前を修正しなければならない。これはマルチプレイRPGならではの配慮で、人違いや、トラブル(同名の悪人がいるなど)を避けるためだろう。性別や顔のグラフィックは能力とは関係ないので、好みで選べばよい。

種族によって選択できる職業は制限されている。遊びたい職業を決めてから種族を選ぶか、種族を決めてから職業を選ぶか、という点が大きな悩みとなるだろう。各種族によって向き不向きの職業があるので、ステータス(能力値)も見ながらじっくり考えてほしい。種族と職業を決定すると、次にステータスボーナスの割り振りを行う。各種族ごとにステータスの基本値と最終的な合計値が定められており、基本値を基に職業によって修正が行われる。ステータスボーナスは、種族の短所を補ったり、長所を伸ばすなど、プレイヤーが自由に割り振ることができる。

以上が終わると、信仰する神(全16種類)と出生地(ゲームスタート地点)の選択となる。信仰する神や出生地は種族と職業によって限定されてしまうため、選択の余地がないこともある(神はどれを選んでも直接ゲームに影響はないようだ)。ベータテストの段階では、8人までのキャラクターを作成可能で、削除も容易にできた。このままの仕様であれば、作成ミスを気にせずに済みそうである。

左のボタンで種族を選ぶと、画面中央にキャラクターの姿が映し出される。この3D描画は、ゲーム内のものと同じなので、外観で選ぶ人もいるだろう。12種族×2(男と女)で、24種類のバリエーションがEQの世界にはある。ちなみに、画面右下の「GET NAME」は、ファンタジー世界に適した名前をランダムに表示する機能だ。

外観でカスタマイズできる部分に、顔のグラフィックがある。この二つは例であるが、それぞれ8種類のグラフィックの中から選択可能だ。なお、p.058〜063の上下に掲載しているのが、EQで選択できる全192種類のキャラクターの顔である。

種族選択のポイント1

ステータス

EQのキャラクターは七つのステータスによって特徴付けられており、各種族によって、その値が大きく異なる。EQでは、これらのステータスはレベルアップで増えることはない(例外として、ステータスを上昇させる魔法の装備品はある)。そのため、最初のキャラクターメイキングが非常に重要となる。

STR(STRength)

物理的な力を示す。武器による攻撃のダメージと関係し、持ち運べる荷物の重さを決定する。EQの重量はWTという単位で表され、STR×10の値が最大WTとなる。最大WTを超える荷物を持つと、戦闘能力が減少し、移動速度も落ちていく。

STA(STAmina)

頑丈さを示す。ヒットポイント(体力)や持久力と密接な関係がある。武器を振ったり、走ったりするとスタミナが減少するため、この能力値が低いと長時間戦うことができない。

AGI(AGIlity)、DEX(DEXterity)

AGIは俊敏さを示し、直接攻撃系武器の命中率と防御に影響を与える。DEXは器用さを示し、弓や投射系武器の命中率に影響する。また、DEXが高いと魔法の詠唱を敵の攻撃によって中断されにくくなる。

WIS(WISdom)、INT(INTelligence)

WISとINTは、魔法の成功率や効果に影響する。WISはCleric、Druid、Shaman、Paladinに、INTはEnchanter、Magician、Necromancer、Wizard、Shadow Knightといった職業(p.062〜063参照)に必要となる。

CHA(CHArisma)

魅力を示す。主にNPCと売買する際の値段に影響を与える。CHA50とCHA80のキャラクターでは、約1割以上の値段差があるため、意外と重要なステータスである。

種族選択のポイント2

出生地

職業と同じくプレイヤーを悩ませるのが出生地である。出生地は、死んだ際の復活ポイントになるため、最初から友人と一緒に遊びたい場合は注意が必要だ。高レベルの魔法の使い手に頼めば、この復活地点を変えることができるので、序盤以降はさほど問題とならない。HumanとHalf Elfか、Elf同士(High Elf、Wood Elf、Half Elf)の組み合わせならば、異種族同一スタート地点でプレイすることが可能だ。

種族選択のポイント3

種族同士の敵対関係

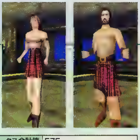
非常に面白いことに、EQでは一部の種族同士が敵対関係にある。敵対している種族のNPCガード(衛兵)には、プレイヤーキャラクターも攻撃されるため、行動を大きく制限される。特に、Dark Elf、Ogre、Trollは敵が多く、EQの世界を熟知したプレイヤーでなければ、遊ぶのに苦労するだろう(例えば、船に乗るには、街の外から海を泳いでガードをう回せねばならないなど)。プレイヤーキャラクター同士がパーティを組むことに関しては、一切制限はない。ロールプレイとして敵対するのも、協力するのも自由だ。

特徴が一目で分かる各種族の解説

各種族の表の見方

[illegible]

Human系



Barbarian(バーバリアン)

ロバート.E.ハワードの「コナン」シリーズで一躍有名となったBarbarian(蛮族)。人間よりもタフな種族で、Antonicaの極寒の地に住む。BarbarianのWarriorは、STRとSTAがHumanを大きく上回るため、ベータテストでも非常に人気のある組み合わせだ。また、Human系では唯一呪術的な職業のShamanを選択できる種族でもある。

ステータス	STR	STA	AGI	DEX	WIS	INT	CHA	ADD
基本値	98	90	82	68	67	60	60	–
Rogue	98	90	92	78	67	60	60	30
Shaman	98	95	82	68	77	60	65	30
Warrior	108	100	87	68	67	60	60	25

ステータス合計値	575
体格	Large
長所	Slam Attack(攻撃+まひ)
短所	夜目が利かない
スタート地点	Halas
特殊攻撃への耐性	15/35/15/35/45

Erudite(エリュダイト)

Barbarianとは対極の種族がEruditeである。知性とカリスマに優れているが、肉体的には普通のHumanに及ばない。Eruditeは、Antonicaから西の島(Odus/オデュス)に逃れた1人のHumanが祖であるといわれており、自らをHigh Man(ハイマン)と呼ぶ。いにしえの種族(Elfなど)から多くの魔法を学んだ彼らには、魔法使い系の職業が最適である。Barbarian同様、辺境の地からスタートするせいか、プレイヤー人口は若干少なめだ。

ステータス	STR	STA	AGI	DEX	WIS	INT	CHA	ADD
基本値	60	70	70	70	83	105	70	–
Cleric	65	75	70	70	93	105	70	30
Enchanter	60	70	70	70	83	115	80	30
Magician	60	80	70	70	83	115	70	30
Necromancer	60	70	70	80	83	115	70	30
Paladin	70	75	70	70	88	105	80	20
Wizard	60	80	70	70	83	115	70	30

ステータス合計値	578
体格	Medium
長所	なし
短所	夜目が利かない
スタート地点	Erudin
特殊攻撃への耐性	15/40/10/35/35

Human(ヒューマン)

ごく普通の人間。Norrathの歴史では、約3000年前に登場し、徐々に勢力を伸ばした種族である。現在では人間の言葉がNorrathの共通語といえるほど発展し、Antonicaの東西に大きな街を持つ。能力的には、基本値がすべて75と平凡だが、ほとんどの職業につくことができる点が大きな特徴だ。中でも、MonkはHumanだけが選択可能な職業である。欠点としては、夜目が利かないことが挙げられる。これはBarbarian、EruditeといったHuman系に共通する欠点で、ほかの種族は皆、夜目が利く。

ステータス	STR	STA	AGI	DEX	WIS	INT	CHA	ADD
基本値	75	75	75	75	75	75	75	–
Bard	80	75	75	85	75	75	85	25
Cleric	80	80	75	75	85	75	75	30
Druid	75	85	75	75	85	75	75	30
Enchanter	75	75	75	75	75	85	85	30
Magician	75	85	75	75	75	85	75	30
Monk	80	80	85	85	75	75	75	20
Necromancer	75	75	75	85	75	85	75	30
Paladin	85	80	75	75	80	75	85	20
Ranger	80	85	85	75	80	75	75	20
Rogue	75	75	85	85	75	75	75	30
Shadow Knight	85	80	75	75	75	85	80	20
Warrior	85	85	80	75	75	75	75	25
Wizard	75	85	75	75	75	85	75	30

ステータス合計値	575
体格	Medium
長所	レベルアップが早い
短所	夜目が利かない
スタート地点	Freeport、Qeynos
特殊攻撃への耐性	15/35/15/35/35

Elf系

High Elf(ハイエルフ)

Elfは一般的には妖精の代名詞だが、ファンタジーの世界では、人間より細身で尖った耳を持った種族として描かれている。EQに登場するElfは4種類あるが、このHigh Elfが最もオーソドックスなタイプだ。能力的にはSTRが全種族の中で最も低く、INTとWISが非常に高い。また、WISが高いため、Clericにも適している。直接戦闘系の職業はPaladinのみしか選べない。

ステータス	STR	STA	AGI	DEX	WIS	INT	CHA	ADD
基本値	55	65	85	70	95	90	80	–
Cleric	60	70	85	70	105	90	80	30
Enchanter	55	65	85	70	95	100	90	30
Magician	55	75	85	70	95	100	80	30
Paladin	65	70	85	70	100	90	90	20
Wizard	55	75	85	70	95	100	80	30

ステータス合計値	590
体格	Small/Med.
長所	Infravision(夜目が利く)
短所	なし
スタート地点	Felwithe
特殊攻撃への耐性	15/35/15/35/35

Half Elf(ハーフエルフ)

ElfとHumanの混血種。Norrathにおいては、Elf、Human共に友好関係にあるため、スタート地点を複数から選択できる数少ない種族である。能力的にはHumanよりもAGI、DEXが高いが、High Elfのように知性が高いわけではない。若干尖った耳を持つ容姿と、夜目が利くことが、Humanにはない特徴である。

ステータス	STR	STA	AGI	DEX	WIS	INT	CHA	ADD
基本値	70	70	90	85	60	75	75	–
Bard	75	70	90	95	60	75	85	25
Druid	70	80	90	85	70	75	75	30
Paladin	80	75	90	85	65	75	85	20
Ranger	75	80	100	85	65	75	75	20
Rogue	70	70	100	95	60	75	75	30
Warrior	80	80	95	85	60	75	75	25

ステータス合計値	575
体格	Medium
長所	Infravision(夜目がきく)
短所	なし
スタート地点	Felwithe、Freeport、Kelethin
特殊攻撃への耐性	15/35/15/35/35

Wood Elf(ウッドエルフ)

Wood Elfは、木の上に作られた街であるKelethinに住み、独自の道を歩んでいる。High ElfよりもAGIとDEXが優れており、森の生活と密接なDruidやRangerなどの職業を選ぶことができる。逆に、Wizardなどの魔法使いになることはできない。Wood ElfとHigh Elfは、Antonicaの東に位置するFaydwer(フェイドワー)島に住んでいる。

ステータス	STR	STA	AGI	DEX	WIS	INT	CHA	ADD
基本値	60	65	95	80	75	75	75	–
Bard	65	65	95	90	75	75	85	25
Druid	60	75	95	80	85	75	75	30
Ranger	65	75	105	80	80	75	75	20
Rogue	60	65	105	90	75	75	75	30
Warrior	70	75	100	80	75	75	75	25

ステータス合計値	575
体格	Small/Med.
長所	Infravision(夜目が利く)
短所	なし
スタート地点	Kelethin
特殊攻撃への耐性	15/35/15/35/35

小人系

Dwarf(ドワーフ)

もともとはElfと同じく妖精の一種だが、ファンタジーの世界では屈強な肉体を持ち、鍛冶屋や細工師としてすばらしい腕を持つ小人として定着している。NorrathのDwarfもSTR、STAに優れており、WarriorやClericが最適の職業だろう。イメージ通り俊敏さ(AGI)には欠けるが、移動速度は普通。ちなみに、Elfとの仲は多少悪いらしく、NPCのElfと取引が行えないこともある(敵対関係ではない)。

ステータス	STR	STA	AGI	DEX	WIS	INT	CHA	ADD
基本値	90	90	60	90	83	62	50	–
Cleric	95	95	60	90	93	62	50	30
Paladin	100	95	60	90	88	62	60	20
Rogue	90	90	70	100	83	62	50	30
Warrior	100	100	65	90	83	62	50	25

ステータス合計値	575
体格	Small
長所	Infravision(夜目が利く) Sense Direction(方角感知)
短所	なし
スタート地点	Kaladin
特殊攻撃への耐性	20/40/15/35/35

Halfling(ハーフリング)

テーブルトークRPGの世界ではHalflingと呼ばれているが、J.R.R.トールキンの「ホビット」が基になった種族である。臆病で、すばしっこい小人として描かれているため、AGIとDEXが非常に高い。職業はRogue以外にDruidやClericも適している(WISが平均以上)。ほかの小人はFaydwer島だが、HalflingはAntonica中央の渓谷部に住んでいる。

ステータス	STR	STA	AGI	DEX	WIS	INT	CHA	ADD
基本値	70	75	95	95	85	70	60	–
Cleric	75	80	95	95	95	70	60	30
Druid	70	85	95	95	95	70	60	30
Rogue	70	75	105	105	85	70	60	30
Warrior	80	85	100	95	85	70	60	25

ステータス合計値	600
体格	Small
長所	Hiding(隠れ身)、 Infravision(夜目が利く)
短所	なし
スタート地点	Riverdale
特殊攻撃への耐性	20/35/20/35/35

Gnome(ノーム)

Gnomeは土の精霊だが、老人の顔をした小人として描かれることも多い。Norrathでは知性が高く、細工が得意な種族といわれている。Phase3では、Jewelcraft(宝石細工)などのスキルは機能していないが、Gnomeはそのようなスキルを備えた種族となりそうだ。能力ではINTが高く、魔法使い系の職業が多数選択可能である。全種族の中で最も小さい。

ステータス	STR	STA	AGI	DEX	WIS	INT	CHA	ADD
基本値	60	70	85	85	67	98	60	–
Cleric	65	75	85	85	77	98	60	30
Enchanter	60	70	85	85	67	108	70	30
Magician	60	80	85	85	67	108	60	30
Necromancer	60	70	85	95	67	108	60	30
Rogue	60	70	95	95	67	98	60	30
Warrior	70	80	90	85	67	98	60	25
Wizard	60	80	85	85	67	108	60	30

ステータス合計値	575
体格	Small
長所	Infravision(夜目が利く)
短所	なし
スタート地点	Ak'anon
特殊攻撃への耐性	15/35/15/35/35

Evil系

Dark Elf(ダークエルフ)

Norrathの世界では、邪神イノルーク(The Price of Hate/憎悪の王子)によって生み出されたといわれている。Elfと同様に高い知性を持つが、色白なHigh Elfとは対照的に肌は浅黒い。能力的にはHigh ElfよりもINTが高く、CHAが劣っている。Evil系の種族としては、選択できる職業が多い点も大きな特徴だ。Shadow KnightやNecromancerがイメージ的にもぴったりである。

ステータス	STR	STA	AGI	DEX	WIS	INT	CHA	ADD
基本値	60	65	90	75	83	97	60	–
Cleric	65	70	90	75	93	97	60	30
Enchanter	60	65	90	75	83	107	70	30
Magician	60	75	90	75	83	107	60	30
Necromancer	60	65	90	85	83	107	60	30
Rogue	60	65	100	85	83	97	60	30
Shadow Knight	70	70	90	75	83	107	65	20
Warrior	70	75	95	75	83	97	60	25
Wizard	60	75	90	75	83	107	60	30

ステータス合計値	580
体格	Small/Med.
長所	Hiding (隠れ身)、 Ultravision(夜目が利く)
短所	Evil (邪悪)
スタート地点	Neriak
特殊攻撃への耐性	15/35/15/35/35

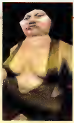
Troll(トロール)

RPGでは、醜い容姿と再生能力を持つモンスターとして定着している種族。EQのTrollも再生能力があるため、ほかの種族に比べてHPの回復が速い。能力的にはOgreと比べるとやや見劣りする。ベータテストでもEvil系の種族で遊んでいる人は比較的少なく、使っている人の大半が、なかなかのロールプレイングゲーマーである。

ステータス	STR	STA	AGI	DEX	WIS	INT	CHA	ADD
基本値	105	105	83	75	60	52	45	–
Shadow Knight	115	110	83	75	60	62	50	20
Shaman	105	110	83	75	70	52	50	30
Warrior	115	115	88	75	60	52	45	25

ステータス合計値	575
体格	Large
長所	Regeneration(自然治癒が速い)、 Ultravision(夜目が利く)
短所	Evil (邪悪)
スタート地点	Grobb
特殊攻撃への耐性	15/35/15/15/35

Ogre(オーガ)



巨人の怪物として、ほとんどのRPGで討伐される存在だったが、EQではプレイヤーが選択できる種族の一つである。その特徴は、何といっても恐るべき破壊力とすさまじいカリスマにある。ベータテストでは、すでに究極の戦士として伝説と化したキャラクターもいる。その姿を見た者いわく、「フルプレートを身にまとい、彼の両手から繰り出されるメイスは、あらゆるものを瞬時に破壊してしまう」らしい。

ステータス	STR	STA	AGI	DEX	WIS	INT	CHA	ADD
基本値	128	120	70	70	67	60	37	–
Shadow Knight	138	125	70	70	67	70	42	20
Shaman	128	125	70	70	77	60	42	30
Warrior	138	130	75	70	67	60	37	25

ステータス合計値	602
体格	Large
長所	Ultravision (夜目が利く)
短所	Evil (邪悪)
スタート地点	Oggok
特殊攻撃への耐性	15/35/15/35/35

EQでは、職業(Class)によって能力やスキルが異なり、装備可能な武器・防具が制限される。この制限があるため、プレイヤー同士でパーティを組むことが、ごく自然に行われるのだ。用意された職業は14種類で、メジャーな戦士系と魔法使い系にも複数の職業がある。今回は、職業を選択する際に役立つように、全職業について簡単に解説しよう。詳細は4月号以降の特集で明らかにしていく予定だ。

個性を決定付ける14種類の職業を解説

スキルと魔法のシステム

スキル

ほとんどのスキルは、使用することによって自然に向上していく。ただし、レベルごとにスキルの最大値が決まっているため、それ以上はいくら使用しても上昇しない。また、これは職業によっても異なる(例:武器による戦闘スキルの上限は、同じレベルの戦士と魔法使いであれば、戦士の方が高い)。

スキルの習得は、ギルドのトレーナー(NPC)から行う。レベルアップに伴ってトレーニングポイントが5点ずつ入るため、これを消費し、新しいスキルを学ぶのである。このポイントは、すでに習得したスキルを向上させるために使うことも可能だ。

魔法

魔法はランク(Rank)分けされており、それぞれのランクごとに10種類前後ある(職業ごとにすべて違うので、4月号以降で詳しく紹介する)。高いランクになればなるほど、より強力な呪文が唱えられるようになる。魔法は通常のスキルと違い、レベルを満たし、スクロールを買ってスペルブックに書き写して記憶することで使用可能となる仕組みだ。魔法使い系はランク6、Druid(ドルイド)、Cleric(クレリック)、Shaman(シャーマン)はランク5、Paladin(パラディン)、Ranger(レンジャー)、Shadow Knight(シャドウナイト)はランク3まで使いこなせる

スキルをNPCから学ぶには、自分の職業のトレーナーをまず探すことから始まる(スタートした街には、自分の職業のトレーナーが必ずいる) スタート時(レベル1)に、トレーニングポイントを5点持っているので、武器のスキルを上げておくと良い スキルが低いうちは無料だが、徐々にお金も必要となっていく

職業による武器・防具の違い

武器を扱うスキルは、Blunt(打撃系)、Slashing(斬撃系)、Piercing(刺突系)、Archery(弓)の4タイプがあり、使用する武器によって必要とされるスキルが異なる。職業によって装備可能な武器が異なるので、スキルを鍛える前に確かめておこう。戦士系はほとんどの武器を扱えるが、魔法使い系はDagger(ダガー=Piercing)やStuff(つえ=Blunt)しか使えない。

防具は、もろいものから順番に、Cloth(布)、Leather(皮)、Chain(チェイン)、Plate(プレート)の4タイプがあり、単純に職業で制限される。戦士系は最も頑丈なPlateまで装備可能だが、魔法使い系はClothしか装備できない。

武器・防具などのアイテムにカーソルを合わせ、右クリックでしばらく押していると、そのアイテムのデータが表示される。防具にはサイズがあり、種族によって着用できるものが異なる。必ずチェックしてから購入しよう

EQに関するFAQ

Q1 EQは戦闘しかできないのか?

A1 確かに、EQは戦闘中心の完全ネットワーク仕様RPGだが、生産系のスキルも用意されている。ベータテストPhase3の段階ではごく一部しか機能していないが、Jewel Craft(宝石細工)、Pottery(陶芸)、Brewing(醸造)、Fletching(矢作り)、Smithing(鍛冶)、Tailoring(裁縫)、Baking(お菓子作り)、Fishing(釣り)という八つのスキルは用意されるらしい。

原稿執筆段階(1998年12月末)で機能しているのは、TailoringとFishingの二つ。Fishingは、魚以外にもさびた剣やサンダルなども釣れるので、装備が備わっていないビギナーに人気がある。Tailoringは、素材(動物から得た皮)＋裁縫道具＋作るアイテムの型の三つを用意するが、素材となるものの種類が多く、出来上がるものも違う。あくまで副業ではあるが、奥が深く楽しめそうだ。

[illegible] Tailoring [illegible] すぐにLeatherの防具がそろう

EQに関するFAQ

Q2 EQのPKはどのようになっているのか?

A2 プレイヤーキャラクター対プレイヤーキャラクターというのは、ネットワークRPGの大きな魅力と問題を生み出す。EQでは、PKはPK同士でしか争えないようにデザインされている。PKになるにはクエストを通してPK宣言せねばならず(PKフラグが立つ)、簡単に元には戻れないようになるそうだ(Phase3では、初期装備の手紙を特定のNPCに届けることでPKとなれる)。PKにならなければ、ほかのプレイヤーキャラクターからは決して攻撃を受けない仕組みなので、冒険に専念したい人も安心してほしい。プレイヤー同士で戦ってみたい場合は、PKにならずともDuel(デュエル:合意の上での決闘)が行える。

PKに関する点は未確定な部分も多いが、ルート(略奪)できるアイテムは一つに限られる、レベルが近い者同士でしか戦えない、戦闘による経験値は得られない、といった制限がなされる予定だ。Duelは相手が放棄した時点で終わりとなり、ルートは一切できない。

全職業とスキルデーター覧

戦士系

Warrior（ウォリアー／戦士）

武器による戦闘の達人で、あらゆる武器防具を使いこなす。魔法は一切使えないが、パーティの盾として最も頼りになる存在である。直接戦闘にかかわるスキルも最も早く習得できる。

初期スキル	Taunt、Kick
習得スキル	Bind Wound[5]、Dodge[6]、Bash[9]、Parry[12]、Dual Wield[15]、Double Attack[15]

BarbarianのWarrior（防具はChain）。WarriorやRangerで始めると、このDual Wield（二刀流）を習得するのが大きな夢となる。格好が様になるし、両手の武器+Kickで、一度に三つの攻撃ができるのだ

各職業のデータの見方

[illegible]

スキルの説明

Alchemy（薬剤調合）／Apply Poison（武器に毒を塗る）／Backstab（強撃）／Bash（盾による攻撃）／Bind Wound（包帯による応急手当）／Block（防御）／Brass（金管楽器）／Channel（魔法詠唱スピードを上げるほか、攻撃を受けても詠唱を続けられる）／Dodge（回避）／Double Attack（連続攻撃：2回攻撃可能となる）／Dual Wield（二刀流）／Forage（食料調達）／Harm Touch（敵へのダメージ）／Hide（隠れ身）／Kick（けり）／Lay Hand（HPの回復）／Meditate（めい想：Mana回復が早くなる）／Mend（治療）／Parry（盾による防御）／Percussion（打楽器）／Research（調査）／Round Kick（回しげり）／Safe Fall（受身：高所からの落下ダメージを軽減）／Sense Trap（わな感知）／Singing（歌）／Sneak（忍び足：モンスターに気付かれにくい）／String（弦楽器）／Taunt（敵のターゲットを自分に引き付ける）／Tiger Claw（Monkの必殺技）／Track（感知能力）／Wind（管楽器）

Monk（モンク）

こぶしとけりのみで戦うMonkは、ほかの戦士系の職業と違い、武器防具をほとんど扱うことができない。その代わりレベルが上がるとDragon Punchなどの必殺技を習得できる。

初期スキル	Mend、Kick、Bind Wound、Dual Wield
習得スキル	Safe Fall[3]、Round Kick[5]、Sneak[8]、Tiger Claw[10]、Block[12]、Double Attack[15]

レベル5で習得できるRound Kick（回しげり）は、Monk専用のスキルである。Monkは、Leatherまでしか装備ができず、魔法もないため、お金を使う楽しみがちょっと少ない。魔法のアイテムを買うために貯金していこう

Paladin（パラディン／聖騎士）

聖騎士であるPaladinは、WarriorとClericの能力を兼ね備えた存在だ。能力の割合は、Warrior 7:Cleric 3なので、肉弾戦の主力としてじゅうぶん活躍できる（Dual Wieldが習得できない程度）。特殊能力として、HPをフル回復するLay Handを持つ（使用は[EQ時間の]1日に1回。現実時間で1時間半程度に1回）。

初期スキル	Lay Hand、Taunt
習得スキル	Rank1 Spell[9]、Bind Wound[10]、Dodge[10]、Bash[12]、Meditate[14]、Rank2 Spell[15]、Parry[17]、Double Attack[20]、Rank3 Spell[22]

Shadow KnightとPaladinは、武器が一つしか持てないため（Dual Wieldが習得できない）、両手持ちの武器スキルを鍛える人が多い。画面中央が15レベル前後のHigh ElfのPaladin。ちょうど防具をLeatherからChainへと変えていく時期である

Ranger（レンジャー）

野外での活動に長けたRangerは、WarriorとDruidの能力を併せ持つ。能力の割合は、Warrior 8:Druid 2だが、回復魔法がレベル15にならないと使えないので、Paladinに比べると苦労するだろう。初期スキルであるTrackは、近くの人間やクリーチャーを感知できるため、狩りの際には重宝する。防具の装備はChainまでとなっている。

初期スキル	Track、Taunt
習得スキル	Forage[3]、Kick[5]、Dodge[8]、Rank1 Spell[9]、Sneak[10]、Bash[12]、Bind Wound[15]、Meditate[15]、Dual Wield[15]、Rank2 Spell[15]、Parry[18]、Double Attack[20]、Rank3 Spell[22]

Wood ElfのRanger2人組。装備はLeatherに一部Chainが混じっている。Rangerは、2、3レベルごとに新しいスキルが習得できるので楽しい

Shadow Knight（シャドウナイト）

Paladinと対極をなすShadow Knightは、WarriorとNecromancerの能力を持つ。PaladinのLay Handとは逆に、自分の最大HPの約半分にあたるダメージを敵に与えるHarm Touchという特殊能力がある（Lay Handと同じく、1日に1回）。能力の割合は、Warrior 7:Necromancer 3となっている。Human以外はEvil系の種族しかなれない点に注意。

初期スキル	Harm Touch、Taunt、Bind Wound
習得スキル	Rank1 Spell[9]、Dodge[10]、Bash[12]、Meditate[14]、Rank2 Spell[15]、Parry[17]、Double Attack[20]、Rank3 Spell[22]

EQに関するFAQ

Q3 EQでほかのプレイヤーとどうやってコミュニケーションをとるのか？

発言は、チェックボックスをクリックすることで[illegible]会話ができるようになるだろう。

A3 通常の会話は周囲の人にしか聞こえないが、特殊な発言モードが多数ある。
①同じゾーン内にいる全員（shout）
②特定個人（tell）
③パーティメンバー（tell your group）
など、メッセージを送りたい相手を限定できるのだ。これらは色違いで表示されるため、読む側も区別しやすい。面白いことに、キャラクターではなくプレイヤーとして発言するモードもある。

魔法使い系

Enchanter(エンチャンター／付与魔術師)

味方のAC(武器の威力)やSTRを上げたり、武器に一時的な効果を付与するなど、補助的な魔法を中心とした職業がEnchanterだ。攻撃も、一定範囲の敵をまひさせるといった間接的な魔法が多いが、直接ダメージを与える魔法も扱うことができる。

初期スキル	Rank1 Spell、Bind Wound、Channel
習得スキル	Rank2 Spell[4]、Meditate[4]、Rank3 Spell[8]、Research[10]、Rank4 Spell[12]、Rank5 Spell[16]、Rank6 Spell[20]、Dodge[22]

Magician(マジシャン／召喚術師)

食料や武器を始め、エレメンタル(精霊)を呼び出すMagicianは、召喚術師という言葉が適した職業である。戦闘は、召喚したエレメンタル(ペット扱いとなる)に敵を攻撃させ、自分は安全なところから援護するというスタイルだ。ランク2から、ランクが上がるごとに、より強力なエレメンタルを召喚できるようになっていく。初期スキルと習得スキルはEnchanterと同じ。

魔法使い系の職業は、布でできたローブしか着られないため、見た目では区別がしにくい。ローブは色違いのものがいくつか売っているため、これを買い求めるのが楽しみの一つだ。画面はGnomeのMagician

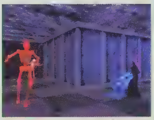
Wizard(ウィザード／魔法使い)

一般的な魔法使いのイメージに最も近い職業が、このWizardだ。攻撃魔法に長けており、範囲内にいる敵に一定時間ダメージを与えるエリア魔法を複数使いこなす。その代わり、補助的な魔法は少ない。フルMana状態から攻撃魔法を連続で撃ち、Meditateで回復を待つというのが普通の戦闘スタイルである。初期スキルと習得スキルはEnchanterと同じ。

EruditeのWizard。通常、魔法の詠唱は、敵から攻撃を受けるとキャンセルされてしまう。そのため、1人で戦うことは不可能に思えるが、Channelのスキルが上がると、攻撃を受けていても詠唱を継続できるようになる

Necromancer(ネクロマンサー／死霊術師)

Necromancerは、死者を操ったり、敵のHPを吸収するなど、邪悪な魔法を使いこなす職業である。やみの住人の代償として、一部のNPCとは取引が行えない。戦闘スタイルはMagicianに近く、スケルトンを従者として召喚し、敵と戦わせる。初期スキルと習得スキルはEnchanterと同じ。



ちょっと分かりにくいかもしれないが、Dark ElfのNecromancerがスケルトンと戦っているシーンである。画面奥のスケルトンはNecromancerが召喚した従者で、これをヒール(回復魔法)しようとしているのだ

その他の職業

Rogue(ローグ／[illegible])

盗み、かぎ開け、トラップ解除や、Sneak(忍び足)などの多彩なスキルを持つ。戦闘能力はWarriorに及ばないが、敵の背後から強襲(Backstab)できる。防具の装備はChainまでとなっている。

初期スキル	Sneak、Bind Wound
習得スキル	Sense Trap[5]、Dodge[5]、Hide[7]、Apply Poison[10]、Backstab[10]、Safe Fall[12]、Parry[13]、Double Attack[16]、Dual Wield[17]

HalflingのRougeと座っているHalf Elf。両者の身長差に注目してほしい。RougeはBackstabのスキルを持っているため、こんな小さな体でも、Warrior以上のダメージを与えることがある

Shaman(シャーマン／[illegible])

呪術師であるShamanは、未開の種族に多く見られる職業だ。扱える魔法は回復と補助が中心だが、武器による戦闘能力を持つ。ShamanやDruidは、戦士と魔法使いの能力がバランス良く組み合わされているが、決して万能ではない(悪くいえば中途半端)。

初期スキル	Rank1 Spell、Bind Wound
習得スキル	Channel[4]、Rank2 Spell[5]、Meditate[8]、Rank3 Spell[9]、Alchemy[10]、Rank4 Spell[14]、Dodge[15]、Rank5 Spell[19]

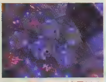
Druid(ドルイド)

野外で生活を営むDruidは、自然の力をテーマとした魔法を使いこなす。攻撃、補助、回復を始め、移動速度を上げるといった旅に便利な魔法までそろっている。魔法使い系の職業よりは、武器による戦闘に長けている点も大きな特徴だ。動物と親しいため、こちらから攻撃をしかけない限り、向こうから襲ってくることはない。防具の装備はLeatherまでとなっている。

初期スキル	Rank1 Spell、Bind Wound
習得スキル	Channel[4]、Forage[5]、Rank2 Spell[5]、Meditate[8]、Rank3 Spell[9]、Rank4 Spell[14]、Dodge[15]、Rank5 Spell[19]

Bard(バード／吟遊詩人)

Bardは、歌によって魔法にも似た効果を生み出すことができる。HPやスタミナの回復など、歌の効果はパーティ全体に及ぶものが多い。武器による戦闘も可能なため、歌いつつ自ら戦うスタイルとなる。Bardの歌は、レベルが上がるごとに一つずつ習得し、全部で20にも及ぶ。中には楽器のスキルが必要な歌もある。防具はPlateも可。



Bardの歌はManaを必要としないというのも大きな特徴である。また、歌の効果は周囲に及ぶため、視覚的にもかなりきれいだ。パーティに入って活躍する職業なので、社交的な人に最適だろう

初期スキル	Singing
習得スキル	Percussion[5]、String[8]、Dodge[10]、Brass[11]、Forage[12]、Wind[14]、Sneak[17]、Safe Fall[24]、Hide[25]

Cleric(クレリック／[illegible])

神に仕えるClericは、回復の魔法と、アンデッドモンスターに対抗する魔法を得意としている。回復魔法に関してはClericの右に出る職業はなく、どんなパーティにおいても重宝されるだろう。打撃系(Blunt)の武器と、Plateのよろいを装備することができるため、肉弾戦も不得意ではない。

初期スキル	Rank1 Spell、Bind Wound
習得スキル	Channel[4]、Rank2 Spell[5]、Meditate[8]、Rank3 Spell[9]、Rank4 Spell[14]、Dodge[15]、Rank5 Spell[19]

ネットワークRPG歴13年のBennyがプレイしたベータテスト体験記

知らない世界を手探りで冒険することは、RPGプレイヤーの大いなる楽しみの一つだ。ここでは、EQに関する予備知識のない筆者が、実際にベータテストPhase3をプレイした様子を紹介する。ここで述べられていることは基本的知識であって、ゲーム中のなぞをすべて解き明かすものではない。読後も、多くの冒険がプレイヤーを待っていることを約束する。

キャラクター作成で考えたこと

選択できる種族は12、職業は14もある。大別すると、戦士系と魔法使い系で、戦士系の方は装備のバラエティを楽しめそうだし、体系化されている魔法を極める楽しみも捨てがたい。種族によっては選べない職業もあるので、キャラクター作成のプランを練るときには注意が必要だ。取りあえず、攻撃魔法が豊富なWizardを選択することにして、種族はINTの初期値が高いHigh Elfにした。ちなみに、種族と職業によるステータスの変化は、キャラクター作成画面で確認できる。

次に、名前を付けなければならない。同じサーバーに同じ名前のキャラクターは存在できないため、何度かやり直しをしなければならなかった。High Elfの女性のWizardといえば、思い浮かぶ名前もあるが、取りあえず無難に「Benet」とした。3文字以下の名前は付けられないし、同じ文字が三つ以上並ぶと、無意味な名前と判断される。記号や数字も名前には使えないことが確認できた。

うーん、日本人の「美人」の感覚とは少し離れているような気がする。種族ごとに男女それぞれ8種類の顔のパターンがあり、妙に少年ぽかったり、色っぽかったり、悪人顔すぎたりして、なかなか楽しめる

忘れないようにしたいのが「顔選び」がある。コンピューターグラフィックスで描かれた顔の中から、自分のキャラクターの顔を選ぶのだ。TrollやBarbarianなどの種族には特徴のある顔がそろっているが、High Elfの場合はそれほど差がない。CHA(カリスマ)が高い種族なので、美人ぞろいということだろうか。

最後に、信仰する神様を選ぶ。さまざまな神様がいて、どの神様も信じないという選択もできる。取りあえず、名前で選んでおいた。High Elfは、種族としてFelwithe以外のホームタウンが選べないので、自動的に東側の大陸が本拠地となった。

神様一覧

肩書き	名前	信仰
AGNOSTIC	なし	無神。不可知論者として、存在に根拠のない神に対しての信心を持たない
THE PLAGUEBRINGER	BERTOXXULOUS	死の神。死ぬことだけが確かな真実であるとする者でNecromancerが多い
THE KING OF THIEVES	BRISTLEBANE	泥棒の神。陽気でユーモアにあふれ、自由に生きることが信条
THE FACELESS	CAZIC-THULE	恐怖の神。苦しみ、暴力などからくる恐怖こそが真の力を生み出すと信じている
THE PRINCE OF HATE	INNORUUK	憎悪の神。Dark Elfにとって種族の父で、憎しみこそ唯一の創造力と信じる
THE RAINKEEPER	KARANA	嵐の神。遊牧的な生活を好み、嵐の絶対的な力を信仰している
THE QUEEN OF LOVE	EROLLISI MARR	愛の神。愛はすべてを制し、総合的な平和への概念として信じている
THE LIGHTBEARER	MITHANIEL MARR	誇りの神。厳格な倫理観を持ち、真実、誇り、慈善などに尽くす
THE PRIME HEALER	RODCET NIFE	いやしの神。傷ついたり、病に犯された者を惜しみなくいやし、謙虚な姿勢を貫く
THE OCEANLORD	PREXUS	海の神。Norrathの海の広大な底に、真実の力があると信じている
THE TRANQUIL	QUELLIOUS	平和の神。必ずしも厳格な平和主義者ではなく、自らを守るためには戦う
THE BURNING PRINCE	SOLUSEK RO	炎の神。荒々しい抑制の利かない炎の力が世界を創造したと信じている
THE DUKE OF BELOW	BRELL SERILIS	地底の神。Dwarf族の父で、地底にこそ真の幸福があるという信仰
THE SIX HAMMERS	THE TRIBUNAL	正義の神。街のGuardや行政官のようにすべての犯罪を撲滅しようとする
THE MOTHER OF ALL	TUNARE	母の神。この世のすべてのものはTUNAREの子であり、生命が宿っていると信じる
THE WURMQUEEN	VEESHAN	竜の神。竜族こそが万物の霊長であり、すべての知識は古代竜が祖であるとする
THE WARLORD	RALLOS ZEK	力の神。戦いの中でこそ自己啓発ができ、生き抜くことが正しいと信じる

移動操作やログアウトの仕方が分からない

ニューキャラクターは、いきなり見たこともない街の真ん中に登場する。それでもHigh Elfの街Felwitheは、上下方向の階層が少なく、分かりやすい方だ。GMのブロードキャスト、よろいの売買のために叫んでいる者、街のGuardたちが唱える魔法のメッセージなどが、右も左も分からない初心者Wizardのチャットウインドウを満たしていく。初めは3Dゲームに苦手意識があったので、VIEWボタンで視点を自分の後姿が見えるように切り換えた。

さて、どちらに歩こうか……と思ったところで、移動操作も知らないことに気が付いた。EQベータ版をインストールしたディレクトリには簡易マニュアルがテキストファイルで収められているが、インストール直後に起動したため、チェックしていない。さらに、ゲームを終了してマニュアルをチェックしようにも、ゲームの終了の仕方が分からない。

最後の手段で、左上のHELPボタンを押してみることにした。UOでは、HELPボタンでGMを呼んでしまうため、まさかこれがオンラインヘルプのテキストを表示する機能だとは思わなかった。オンラインヘルプによると、終了するためにはSITボタンで座ってCAMPボタンを押せば、30秒でログアウトできるとある。しかし、移動手段も分かったことだし、急いでログアウトすることはない。

Benetが初めて登場した瞬間。High Elfの女性は、初期状態で水色の衣装だ。この後、魔法のローブを手に入れると、緑や赤や紫に服装が変わる。装飾品は指輪、ネックレス、イヤリングなど数多い

「ひどい」魔法しか使えないレベル1のWizard

PERSONAボタンで持ち物とステータスを確認してみると、Dagger 1本、パン5個、水5本、書類4枚が持ち物のすべてであった。キャラクター作成時に指定したとおりのステータスのほかに、持ち物の重量と最大重量、毒や魔法に対する抵抗値、HPとAC、ATK(アタック)の数値が確認できる。最大積載量はSTRに等しく、ボーナスポイントを割り振らなかったことを後悔した。SKILLSボタンで習得しているスキルのリストを表示させることもできる。Elf語以外はAWFUL(ひどい)ばかりだ。だいたい、レベル1とはいえ、Wizardのくせに魔法系のスキルまでAWFULなのである。

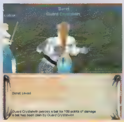
しばらく憤慨し、やるせなさを感じた後、唯一の武器であるDaggerを装備して街を飛び出すことにした。とにかく動いているキャラクターに声をかけてみることにして、何とか街の出口は分かった。多くの冒険者は「モンスターを殺す」→「街に戻る」→「入手したアイテムを売る」→「食料を補充する」→「銀行に余った金を預ける」という行動を繰り返す。レベルが上がったり、目標金額まで貯金がたまると、魔法のスクロールや武器防具を買う。この事実は、レベル4の見ず知らずの冒険者を、ストーカーのように追い掛け回して分かったことだ。移動には[WALK]と[RUN]のモードがあるが、走ることができるのに[WALK]で移動するプレイヤーはいない(RUNモードにしないと、ストーキングできないので注意)。

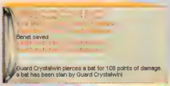
初期状態の持ち物　四つの書類のうち二つは魔法のスクロールだが、ほかの二つはギルドマスターへの紹介状とPKになるための方法が書かれたものだ　あまり有用な持ち物とはいえない

いよいよ戦闘開始 いちばん弱そうなモンスターに近づいた

街の出口までの間に地域の境界がある。EQ用語で、この境界をまたぐことをZONINGという。モンスターは、ZONEを越えて追いかけてくることはないため、緊急時に利用することがある。これを通り過ぎると、強そうな同じ種族(High Elf)のGuardの脇をすり抜けて、森の中に出る。辺りを見回すと、a bat(こうもり)がいちばん弱そうなモンスターらしいことが分かる。モンスターに近づき、Nキーでターゲット化し、Zキーで戦闘開始だ。

a batの攻撃はバシバシ当たり、私の攻撃は当たる気配もない。ダメージによって減ったHPは戦闘中でも自然回復していくが、それはモンスターも同じことだ。せっかく2、3のダメージを与えても、気が付くと元どおりになっていたりして、なかなか戦闘は解決しそうもない。そのうち、HPが心もとなくなってきた。街の出口から近い場所で戦っていたため、ここはひとまず戦術的撤退が良策だろう。きびすを返して走ろうとしたが、HPが減りすぎていて走れない。EQでは、HPが一定割合以下になると、「走る」などの素早い行動は取れない。それでも何とかGuardのお世話になることができた。Wizardなんだから、魔法の一つも唱えればよかった。

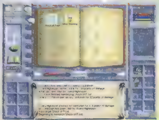


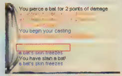


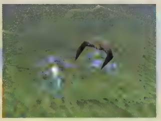
魔法にもチャレンジ 初めての経験値を得る

魔法といえば、初期アイテムのスクロールをスペルブックに写すのを忘れていた。よし、魔法の力で再挑戦だ。Minor ShieldingとShock of Frostの呪文を写し、八つある魔法スロットに覚えこませた。辺りを走り回って弱そうなa batを見つけ、さっそくターゲット化し、Shock of Frostを発射すると、a batのHPが一気に半分になった。Minor Shieldingを事前に掛けておいたためACが高まっており、a batの攻撃を受けることなくShock of Frostを連射できる。ほどなくして、チャット画面に黄色い文字で経験値を獲得したというメッセージが表示された。

こうして私の冒険の幕は開けた。今後どういう活動をしていくかは、取りあえずレベルが4になるまで未定である。4になれば、新しい魔法を覚えられるからだ。レベルアップしたWizardの冒険については、またの機会に紹介できればと思っている。







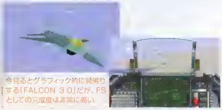
5年の歳月を経て 究極の進化を果たした 「シミュレーター」の名にふさわしい フライトシム

FALCON® 4.0

1998年12月12日、Microprose 社から「FALCON 4.0」が全米でリリースされた。5年前から開発をスタートしたといわれるFALCON 4.0は、発売日の延期を繰り返しながらようやく発売された期待の1本だ。待った甲斐のある最高のクオリティを誇るこのフライトシミュレーターを、2回にわたって徹底的に攻略する。

1994年に登場した「FALCON 3.0」は、当時としては抜群のシミュレート性と目新しい特徴をいくつも盛り込んだ大作であった。その仕上がりは、今日に至るまで古株のフライトシミュレーターファンの間で伝説として残っている。

その続編にあたる「FALCON 4.0」が、ファンの間で発売が心待ちにされていたことは言うまでもない。しかし、フライトシミュレーター(以下、FS)を始めたばかりのユーザーやこれから始めようと思っているユーザーには、どんなゲームなのかという情報を得られていない方も多いと思う。そこで、FALCON 4.0とはどんなFSなのかを、レビューを交えて説明しておこう。



今見るとグラフィック的に見劣りする「FALCON 3.0」だが、FSとしての完成度は非常に高い

爆発の描写も見事だ。この後、破片が黒い筋を引きながら落下していく

抜群の飛行感覚と効果音でコックピット気分が味わえる

FALCON 4.0でフライトしてみてまず感じるのが、リアリスティックな飛行感覚であろう。フライトモデルは、本物のF-16訓練シミュレーターに限りなく近いそうだ。筆者の感覚としては、普通に操縦する分にはかなり素直な動きだと感じた。FSで言うと、「F/A18-KOREA」や「F-22 トータル・エア・ウォー」での操縦性とそれほどかわらず、操縦しやすい印象を受けた。

しかし、激しくGがかかるような機動が長く続くと、それまでの従順さは消え、速度が急激に失われる。水平旋回などはそれほど難しくはないのだが、空間を縦に使うような立体的な機動をしようとすると、速度の調整が難しいのだ。この調整には、微妙なスロットルワークとエアブレーキを必要とするが、FALCON 4.0では実機同様、アナログに開き具合を調整できるようになっている。

リアリスティックな飛行感覚を感じられるもう一つの要因として、効果音が挙げられる。タービンの回転音、エアブレーキ展開中の空気を切り裂く音、機外ビューでのジェットエンジンの金属音……。どれをとってもリアリティがあって刺激的だ。複数の効果音がきちんと重なって再生されている点も評価できる。

これらの要素が高いレベルでそろっているFALCON 4.0では、「本当にコックピットに乗り込んで操縦しているような感覚」が、ほかのFSに比べるととても強く感じられるのだ。

FALCON 4.0で登場するF-16Cとは

FALCON 4.0 は F-16Cをシミュレートしたものである。この戦闘機は、性能アップとともに大型化したF-14やF-15などに対して、必要以上の機能を削り、価格を抑えて汎用性を重視することを目標とした戦闘機を開発することになった背景から誕生した。

価格も安いだけあって大量生産された汎用機だが、実は小型軽量化されたことが功を奏して、強力な旋回性能と戦闘能力を持っている。また、FBW(Fly-By-Wire)を戦闘機で初めて採用したのもこの機体だ。これは、操縦舵面と操縦桿を機械的に連結せず、間にコンピューターを介して適切なかじを取れるようにすると同時に、限界を超えるような操作に自動で制限をかけられるようになっている。

FALCON 4.0では、朝鮮半島を背景にこのF-16Cを駆ることになる。最近、緊張が高まっている北朝鮮をシナリオとしていることで、よりいっそうのリアリティを得ることができるはずだ。

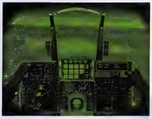
体験版

Information

開発元	Microprose社
発売元	株式会社メディアクエスト
販売元	株式会社メディアクエスト
問い合わせ先	株式会社メディアクエスト ユーザーサポート 03-3222-8639
価格	9,300円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 166MHz以上(PentiumⅡ 266MHz以上推奨、PentiumⅡ 450MHz以上が最適)
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨、128MB以上が最適)
ビデオ	800×600ドット以上のカード(Direct3DまたはGlide対応のカード推奨、8MB以上のテクスチャーメモリーを搭載した3Dアクセラレーターが最適)
CD-ROMドライブ	4倍速以上(8倍速以上推奨、24倍速以上が最適)
サウンド	DirectX対応の16ビットサウンドカード(DOLBY SURROUND対応)
対応API	Direct Draw、Direct 3D、Glide
PC-98での動作	未定
発売時期	1999年2月発売予定

©1998 Hasbro Interactive and MicroProse,Inc.
All Rights Reserved.

FALCON 4.0



リアリティ徹底追求型のハードコアなシミュレーター

当時のFALCON 3.0がそうであったように、FALCON 4.0もほかのFSに比べてリアリティを重視している。レーダー操作一つとって見ても、今日まで"レーダーシミュレーター"とまで言われたF/A-18 KOREAよりも操作が複雑なのだ。

対地兵器に関しても数多くのキー操作を必要とし、短時間で攻撃目標を爆撃するのはかなりの習熟を必要とする。なにせ、マニュアルだけで500ページ以上もあるのだ。もちろん、このページ数も過去のFSに類を見ない量である。

マニュアルのページ数がこのFSのすごさを物語っているように、実際にプレイしてみると実にいろいろな要素が盛り込まれているのが分かる。すべての点に対して、とことんリアリティを追求しているようだ。

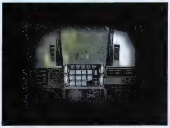
以下に、FALCON 4.0ならではの事例を二つ紹介しよう。

事例1：着陸時の重武装は厳禁

着陸では 300kt以上でGEARを出してしまうと、異音とともに半開きで止まって故障してしまう。接地時は降下速度に注意しないとGEARを折ってしまうし、引き起こしすぎると後部のエンジンや尾翼が地上にぶつかって破損してしまう。

重武装している機は着陸の前に武装を捨てることになっているが、FALCON 4.0もこれと同じことをしなければならない。重量が増えると着陸も危険なのである。

事例2：パイロットの手に余る機体性能までもシミュレート



Gのエフェクトも相当なものだ。ほかのFSでは、7Gを超えたあたりでブラックアウトに陥って、視界全体が徐々に暗くなる。だが、FALCON 4.0の場合は、視野が狭くなっていくトンネルビジョンとなる。しかも、ほかのFSに比べるとGにはかなり厳しいようで、旋回戦では長時間の急旋回がGによってできないようになっている。旋回が長引くほど視界が狭まって目が見えなくなってしまい、一度狭まった視界は少しぐらいGを抜いてもすぐには回復しない。

これは、F-16C自体は高性能なのだが、操っているパイロットがついていけないといった状態をシミュレートしているようだ。これによってドッグファイトでの過酷さが身をもって体験できるだろう。

ほかにもいろいろなシチュエーションが詰まっていることだろう。筆者は体験していないが、「無理な上昇をかけると吸気が絶たれ、エンジンが止まった」「アフターバーナーをかけ続けて急激にGをかけるとタービンが溶解した」などというううわさも耳にした。FSマニアにとっては、さまざまな面で楽しめることがお分かりいただけるだろう。

難しいだけのFSではない幅広いレベル設定

さて、ここまで説明したところで難しさだけが全面に出てしまったが、心配する必要はない。FALCON 4.0はレベル設定にも抜かりはない。

大まかに、「Recruit」「Cadet」「Rookie」「Veteran」「Ace」の5段階のレベルを設定できるが、それに従わずに各パラメータに対して個別にレベルを設定することも可能だ。例えば、フライトモデルや武装の動きに対するレベルはいちばん難しく（最もリアルに）したいが、レーダーだけは面倒なので簡素にしたいといった要望にも応えてくれる。ちなみに、レーダーのレベルを簡素にしておくと、360度すべてが表示されるようになる。

また、変わったところでは Padlock Viewにもレベルを付けられる。後ろの敵機をロックできるのは不自然だ（首がまわらないから）と思う方は、最高レベルに上げておくと良い。

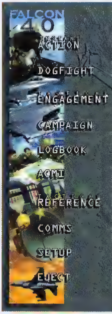
FALCON 4.0を上級者だけのものにするのはもったいない。最初は難易度をめいっぱい下げて、上達するに従って徐々にレベルを上げていくといった方法が取れれば、ビギナーパイロットでもじゅうぶん楽しめるはずだ。リアリティ100%で楽しみたい場合は、やはりそれ相応の練習が必要となる。焦らずに何ヵ月（何年？）もかけて、毎日少しずつ練習しよう。FALCON 4.0は時間をかけて長く楽しみたくなるような魅力を持っている。

ここだけ読めば戦闘準備完了 基本飛行早分かり講座

500ページ以上の詳細マニュアルが付くFALCON 4.0だが、あまりにもボリュームがありすぎて、ビギナーパイロットはどこを読めばいいのかが分かりにくい。そこで、このページでは、飛行に必要な最低限の情報を簡潔に解説する。マニュアルを読む前に、ここを読んでフライトを楽しんでほしい。

飛行前準備編

FALCON 4.0のメニュー構成



INSTANT ACTION
アーケードゲームのように、気軽に戦闘を楽しみたい場合に適したゲームモード。対空攻撃と対地攻撃の2種類が用意され、飛行中の状態からスタートする

DOGFIGHT
ドッグファイトに特化したシチュエーションを作れるモード。1対1だけではなく、編隊同士の戦闘まで細かく設定できる。ネットワーク対戦でも使用でき、AI機も自由に追加することが可能

TACTICAL ENGAGEMENT
いわゆる訓練モード。離着陸からドッグファイト、空中給油まで必要なものはほとんどこれで練習できる

CAMPAIGN
戦場全体をシミュレートしたモードで、いわゆる実戦だ。舞台は朝鮮半島で、プレイヤーは、NATO軍に所属する無数の戦闘機中の一つにすぎない

LOGBOOK
プレイヤーの個人情報を編集、参照できる。対戦時の名前などはここから参照されるので必ず入力しておこう。成績のほかにも自分の音声、顔写真を設定できる

ACMI
いわゆるリプレイモード。さまざまな視点から見たり、速度や高度といったパラメータを付加できるので、ドッグファイトなどでの研究にも使える。ネットワーク対戦でも記録できるので、是非活用しよう

REFERENCE
航空機の一覧を参照できる

COMMS
ネットワークプレイを行う際に選択する

SETUP
ゲーム難易度、グラフィックス、コントローラーの設定など、さまざまな環境設定を行う

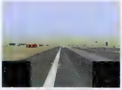
EJECT
FALCON 4.0の終了

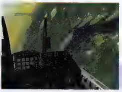
三つのキーで切り替わるF-16Cのviewモード

では、飛行訓練を行ってみよう。メニュー画面のTACTICAL ENGAGEMENTからTAKEOFFを選択する。ロードが終わると、滑走路上に停止した状態から始まる。ここで1キーを押してみよう。コックピットのフレームが消え、すっきりとしたHUDのみの表示となる(HUD Only view)。元に戻すには2キーだ。

コックピット表示からテンキーのカーソルを使うことで、視線を上下左右に向けることができる。3キーを押した視界から同様にカーソル操作すると、段階的な視線移動ではなく、スムーズに視点を振れるようになる(Virtual Cockpit view)。

また、コックピットから見えるスイッチは、マウスで操作することが可能だ。





計器やレーダーが満載のF-16Cコックピットのつぼ

飛行の前にF-16Cのコックピットに座って、計器類をチェックしておこう。膨大な計器群をすべて覚えなくても、最低限のものが分かっていれば飛ばすことはじゅうぶん可能だ。

各計器類の配置は以下のようになっている。ここに挙げた計器類だけは、飛行前に必ず何が表示されているのかを理解しておきたい。

HUD(Head Up Display)
飛行に関する重要な情報を、視線を動かさずに見ることができる。HUDは、Altキー+Hキーや Ctrlキー+Hキーで色やスケールの変更ができる。状況によって見やすい表示に切り替えよう(Easyの設定では色変更のみ)

FPM(Flight Path Marker)
自機が飛行していく方向を示す(飛行路線パス)。このため、飛行機の形をしている

LEVEL PITCH LINE
自機の角度を表す。0度であれば水平である

MFD(Multi Function Display)
各種情報を表示するディスプレイ。レーダー、対地兵器の照準システム、HSD(Horizontal Situation Display)といった各種の装置が操作できる

AIRSPEED INDICATOR(速度計)・ALTIMETER(高度計)・ADI(水平儀)
これらはHUDに表示されているので普段見ることはないが、もし不慮の事態でHUDが使用不可能になっても情報が分かるように装備されている。

AOA(Angle Of Attack)INDICATOR
機首方向と実際の飛行経路のずれの大きさを表示する。着陸などでは重要な計器だ

VVI(昇降計)
上昇、降下の速度を、1分間に進む距離を100フィート単位で表示する。昇降計の反応はその性質上、少し遅れるようになっている

飛行実践編

決められた手順を守れば簡単にできる「離陸」

スロットルをゆっくりといちばん前まで倒そう。7、8割前に倒したところでエンジン出力はミリタリーパワー(最大出力)を越え、アフターバーナーに点火する。

150ktを越えたあたりで機首が持ち上がろうとする。ここでスティックをゆっくり手前に引くと、機体は上昇する。高度が上がったら、300ktを越える前にGキーを押してGEARを収納しなければならない(赤枠で示したGEAR HANDLEを使用)。放っておくと風圧で壊れてしまう。

なお、アフターバーナーは燃料を大量に消費するので、ある程度上昇したらスロットルを戻してミリタリーパワーにしておくこと。

慎重に落ち着いて行う必要がある「着陸」

実機でもFSにおいても、着陸は難易度が高い。低空低速で飛行しなければいけないので、危険が伴うからだ。特に、FALCON 4.0では、ほかのFSと比較して着陸がかなり難しく設定されている。少しでも乱暴に降りてしまうと、GEARを痛めて胴体着陸になってしまうので注意が必要だ。

滑空降下

着陸のときに高度を下げる方法を説明しておこう。普通に考えると、高度を下げるには機首を下げれば良い。しかし、この方法は着陸ではあまり好ましい降下とはいえない。なぜなら、機首を下げた状態で降下すると、どんどん加速してしまうからだ。滑走路付近で着陸速度以上の速度が出ていると、降りることができない。エアブレーキを併用して強引に速度を落とすことができても、前の車輪から接地する姿勢になるので非常に危険だ。

そこで、着陸時の降下では、滑空降下を行う必要がある。水平飛行の状態(FPMと0度のLEVEL PITCH LINEが重なった状態)で、速度を落としていくと、FPMがLEVEL PITCH LINEの下へ下がっていく。つまり、機首を水平(または数度機首上げ)を保ったまま、降下することができるのだ。

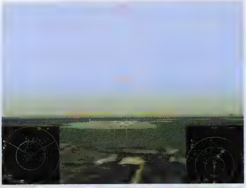
滑空着陸なら速度が必要以上に上がることもないし、機首が下がっていないのでスムーズに後ろのGEARから地面に接地することができる。

着陸時の滑空降下

ファイナルアプローチ

滑走路を正面に捕らえたら、速度を250kt程度に落としてGEARを下げ、滑空降下でアプローチする。GEARを下ろすと機首が持ち上がり気味になったりして姿勢が変化するので、早めに下げておこう。ただし、GEARを破損させないように、300kt以下で下ろすことを忘れずに。

後はFPMを滑走路の手前先端にぴったり維持させるようにする。ほんの若干、機首を上げるようにしたらその位置でスティックを固定。左手のスロットルの操作に神経を集中させる。このとき、FPMはスロットルを開くと滑走路の奥へ、閉じると滑走路の手前に移動するだろう。うまく微調整して、滑走路の先端をキープさせる。この操作は、エアブレーキをあらかじめ50%～100%程度開いておくとやりやすくなる。なお、エアブレーキはBキーで開閉できる。また、「Shiftキー＋Bキー」と「Ctrlキー＋Bキー」で開き具合を調整できる。



フレアー

たとえ、滑空降下でもこのまま高度が0になると機体が滑走路に激しくたたきつけられる。これを防ぐには、接地の手前の段階で、降下速度を0に近づけてやればよい。この動作をフレアーという。

高度が100ftを切ったら、微妙に機首を上げながらスロットルをじわっと開く。FPMが徐々に地平線側へ動いて行くはずだ。最後は昇降計の数値が0に近くなった状態での接地が理想だ。

FS入門者にもできる敵機撃墜法完全マスター

いよいよ、ここから敵機を撃墜するために必要な基礎知識を解説する。レーダーや武装といった実戦的な内容はもちろん、FALCON 4.0ならではの便利なオプション活用法も取り上げるので、併せて読んでほしい。よりディープに攻略する4月号が出るまでに、完全にマスターしてほしい。

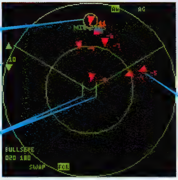
Easy設定でマスターするレーダー操作

FALCON 4.0では、レーダーのシミュレーション度をEasy、Simplified、Realisticの3段階に調整できる(SETUPメニューにあるSIMULATION中のAVIONICS項目)。最もシミュレーション度が高いRealisticは多数のモードを備え、状況に応じて適切なモードを使わないと敵機をうまくとらえることができない。

ここでは、レーダーのシミュレーション度を最低に抑えたEasyでの操作を解説する。レーダーを使いこなすことができないと、空中戦は不可能なので、まずはEasyのレーダー操作を完ぺきにマスターしてしまおう。

Easyでの空対空レーダーは、図1のように自機を中心に真上から見た様子になっていて、360度の方向のターゲットを捕捉する。ターゲットがレーダーの上部分(扇状の円内)に入っていれば、ロックオンすることが可能だ。後ろにいる敵機をロックオンするためには、一度旋回するなどして進行方向を変えなければならない。

図1



レーダーキー操作一覧(Easy設定時)

ロックオン対象の選択	Deleteキー/Page Downキー
正面のターゲットをロックオン	Endキー
レーダーレンジの変更	F3キー/F4キー
レーダーカーソルの移動	カーソルキー
レーダーカーソルに重なったターゲットのロックオン/解除	0キー/.キー(いずれも10キー)

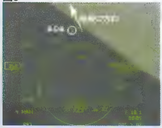
武装別　敵機捕捉と撃墜法

AIM-120 AMRAAM

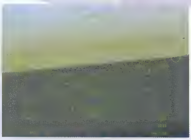
遠・中距離のレーダー誘導ミサイル。スタンドオフ射撃が可能で、発射した後はミサイルが自動で敵機を追尾するのでロックし続ける必要はない。

図2

図3



びる方向へ機首を向ける。GUN CROSSの左の数字は、敵機との相対角度を表す



"SHOOT"の表示が出たらロックオン完了だ

この武器で敵機を撃墜するためには、ロックしたターゲットを図2の正面に見える円(RETICLE)に入るようにする。ターゲットの方向が分からないときはGUN CROSSに注目しよう。ここから線が伸びているはずだ。この線の方向へ機首を向ければ敵機を捕捉できる(図3)。

次に、DLZ(Dynamic Launch Zone)と、その横の距離を表すゲージ(>マーク)を見て、DLZの内側のボックス内にゲージが入るようにする。ゲージが入るとロックオンしたことを表すSHOOTの文字が大きく点滅する。ここでロックオン完了。Spaceキーで発射だ。

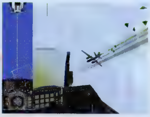
空対空戦闘で便利なオプション

Padlock view

敵機を追うにはPadlock viewを使うと便利だ。比較的近距離(8NM以内)に敵機がいる場合は4キーでPadlock viewに切り替わり、敵機を追尾するようになる。

Padlock viewも設定(Realistic、Enhanced、Disabledの3種類)によって動作が異なる。Enhanced では、Padlock viewで対象を切り替えていくと敵機をすぐに追尾するが、Realisticではひと呼吸をおいてからPadlockされる。Disableにするとpadlockそのものが動作しない。

Padlock viewに切り替えると、状況によっては計器が見えなくなる。Shiftキー+3キーを使うと、計器の状態が表示されると同時に、2次元的に自分の見ている方向を示すバーが表示されるのでうまく活用しよう。



が装備されていた

AIM-9 SIDEWINDER

ドッグファイト用の赤外線誘導ミサイル。射程は近距離に限られるが、高い追尾能力を持つので命中率は高い。ロックオンした赤外線を探知して追尾する仕掛けになっている。AIM-120 同様、スタンドオフ射撃が可能

図4

この武器で敵機を撃墜するためには、ロックオンしたターゲットを正面にもってくる(図4)。AIM-120 AMRAAM同様、HUD外に敵機がいる場合は、その角度と方向が表示されるので活用しよう。次に、DLZとその横の距離を表すゲージ(>マーク)を見て、DZLの内側のボックス内にゲージが入るようにする。ゲージに入ると、ロックオンしたことを表すSHOOTの文字が大きく点滅し、連続的な電子音が甲高い音に変化する。これで射撃が可能となり、Spaceキーで発射だ。

なお、AIM-9 SIDEWINDERには、AIM-9MとAIM-9Pの2種類がある。AIM-9Mは全方位からの射撃が可能だが、AIM-9Pは敵機の後方からしか追尾能力を持たないので注意しよう(全方位射撃が可能なAIM-9Mでも、後方から発射した方が命中率は上がる)。

M60A1 CANNON

最終的に頼りになるのが、この20mmバルカン砲である。ミサイルのように追尾はしないので当てるには相当な技術を必要とするが、威力は期待できる。

図5

射程内(1マイル以内)でGUN CROSSを敵機に重ねて射撃すれば当てることができる(/キーで発射)。しかし、動いている目標を照準に重ねて射撃しても、まず当たらない。というのも、弾丸は重力や自機のGの影響を受けるからだ。動く目標に当てるには、偏差射撃(進行方向を見越してその手前を撃つ)をしなければならない。

そこで活用できるのがFUNNEL(ファンネル)だ。これは弾丸の流れる方向を示すものだ(図5)。ここを敵機に重なるようにして掃射すると当たりやすくなる。

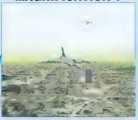
空対空戦闘で便利なオプション

VEHICLE MAGNIFICATIONの変更

FALCON 4.0には、航空機や地上車両などをデフォルメして大きく表示させる機能がある。SETUPメニューからGRAPHICSを選択し、VEHICLE MAGNIFICATIONの数値を大きくすることでこれが可能だ(本当のスケールは1になる)。

この値を大きめに設定することで、ドッグファイトで敵機を追うのも楽になる。慣れないうちは必ず設定しておこう。

MAGNIFICATION:1



MAGNIFICATION:5

剣と魔法の世界へプレイヤーを誘う
QUAKEⅡエンジン搭載の3Dアクション

HERETIC Ⅱ

だれもが一度はあこがれる剣と魔法の世界……。だが、既存のRPGのように数値に支配されているのでつまらないと思っている人も多いはずだ。「HERETIC Ⅱ」はそう快な気分が味わえるアクションゲームでありながら、RPGだけが表現していた重厚なファンタジー世界をうまく取り入れた傑作である。

HERETIC Ⅱは今期最高のファンタジーアクションだ

「わが体内に宿りし、青きマナの力よ。破壊の光となりて敵を討て！」呪文を唱え終わると、詠唱者の周りに光が集まり始める。そして、かざされた手から放たれた光は、目の前のモンスター目掛けて飛び、そして、光が地面にはじけると同時に、モンスターの肢体も粉々に砕け散った……

魔術師が登場するファンタジー小説を読んだ後、魔法を自在に操る魔術師になりたいと思ったことはないだろうか？ そんな切なる願いは、RPGなどで数多くかなえられてきたが、アクションゲームでは、ファンタジーの世界をうまく表現できている作品は少なかった。だが、3Dグラフィックの発展と高速な描画エンジンの開発で、言葉を失うほど美しい世界を表現したファンタジーアクションが生まれたのだ。

「HERETIC Ⅱ」はファンタジー系DOOMとしてRaven Software社が開発した「HERETIC」の続編。そして、その間に発売された「HEXEN」とその続編「HEXEN Ⅱ」を合わせて、HERETIC／HEXENシリーズと呼ばれている。

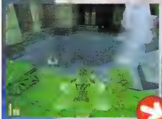
さて、肝心のHERETIC Ⅱのゲーム性に関してだが、画面を見て分かると思うが、シリーズで初めて3人称視点を採用している。「TOMB RAIDER」シリーズを連想する人がいるかもしれないが、操作性はまったく違う。

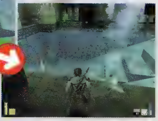
振り向くのに時間がかかったり、操作面でイライラすることが多かったTOMB RAIDERシリーズに対し、HERETIC Ⅱではマウスとキーボードが併用できるので、どちらかというと、QUAKEと同様の操作性とレスポンスを持っているのだ。辺りを見るのもスムーズに行え、しかも、ユーザーが使えるアクション数は非常に多く、自由度も高い。

シングルプレイでは、ストーリーとなぞ解きをしっかりと用意している。また、単調になりがちな戦闘も、エリアを守るボスとの戦いが頻繁にあり、出し惜しみのない作りでプレイヤーを飽きさせない。

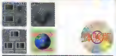
マルチプレイでは、魔法を使った対戦がリアルタイムに楽しめる。しかも、Corporativeモードを選択すれば、共同プレイでシングル面を攻略することが可能で、至れり尽くせりの仕上がりとなっているのだ。

3DfxOpenGLモードで動かした画面。ここまで美しく、派手な魔法を表現したゲームは珍しい





シリーズではお約束のニワトリ化魔法もちゃんと用意されている



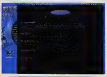
Information	
開発元	：Raven Software社
発売元	：アクティビジョン・ジャパン株式会社
問い合わせ先	：03-3401-0453
価格	：7,800円（予定）
OS	：Windows 95／98／NT4.0
CPU	：Pentium 166MHz以上
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：DirectX対応のビデオカード（2MB以上）
HD容量	：360MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Windows95対応のカード
PC-98での動作	：未定
対応API	：OpenGL
発売時期	：1999年春

...tic ⅡTM(c)1998 Raven Software Corporation.

関連HP紹介

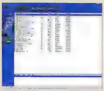
HERETIC Ⅱ NEWS
http://www4.activision.com/games/hereticii/index.html

アクティビジョンの公式ホームページ。historyで読めるストーリーは圧巻だ。



GameSpy Liteを標準搭載しサーバー接続も簡単

HERETIC Ⅱをインストールすると、同時にGameSpy Liteもインストールされる。これは、ランチャーソフトで有名なGameSpy 3Dの簡易版だ。このツールを使えば、簡単にHERETIC Ⅱのサーバーに接続できる。使い方は簡単で、プロバイダーとの接続を確立してから、スタートメニューのHERETIC ⅡフォルダからGameSpy Liteを起動。後は、表示されるサーバーリストをダブルクリックすれば、そのサーバーに参加できる。



GameSPY Liteは、HERETIC Ⅱ専用の簡易GameSpyといったところ。操作はすぐに理解できるはずだ

プレイする前に知っておきたい
武器・魔法・アイテム徹底解説

武器と攻撃魔法

HERETIC IIでは、通常攻撃のほかに、防御魔法との組み合わせやShrineの効果で派手な攻撃が可能となる。絶大な破壊力になり、何よりもグラフィックの美しさに目を見張るはずだ。

Durhnwood Staff

先端に刃物が付いたつえ。攻撃時の状況でいろいろな振り方ができる。後述するShrineの効果で、2段階まで強化が可能。なお、防御魔法のTome of Power(以下、T.O.P)を使用すると、1段階だけ強化された状態になる。

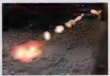
これが通常のStaff攻撃

先端が光り輝き、軌道がよく見える

刃先から炎が出る

Fireball

炎の玉を相手に投げ付ける、最もベーシックな魔法。威力こそあまりないが、攻撃のマナがなくなっても使えるのが魅力。T.O.P使用時は火炎弾になり、爆風が発生する。ただし、この爆風に攻撃判定はない。


通常のFireball。威力がありそうに見えるが、実際に敵を倒すためには何発も当てる必要がある

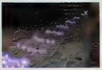
Hellstaff

Hellstaffはマシンガンのような感覚で使用できる攻撃魔法だ

高速で弾丸を連射する。これも1発では威力はないが、連射性能がずば抜けてあるので、非常に使い勝手がよい。攻撃マナは使用せず、専用の回復アイテムがある。T.O.P使用時はさらに威力と連射性がアップする。

Hellstaff専用回復アイテム

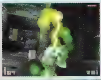
Thunder Blast


通常使用のThunder Blast。発射された後に、それぞれが横に広がるように飛んでいく

五つのライトニングボルトを一斉に敵に浴びせる魔法。連射性こそないが、広範囲をカバーできる優れた魔法だ。T.O.P使用時は強力な三つの雷球を相手にたたき付ける。攻撃範囲が狭くなった分、攻撃力が格段に上がる。

Storm Bow

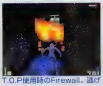
矢が当たった場所に雷雲を発生させる。この雲は、一定時間その場に停滞し、通る相手に酸性雨と雷で攻撃する。至近距離では使いづらいので、敵がたくさんいる所に撃ち込む使い方が有効だ。補給には専用の矢が用意されている。なお、T.O.P使用時は威力がかなり上がり、緑色の雷雲が発生する。


T.O.P使用時にStorm Bowを発射したところ。緑色の雷が激しく落ちている

Storm Bow専用の矢

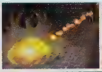
Firewall

正面に炎の波を発生させる。オーソドックスな攻撃だが、Thunder Blast以上に広範囲をカバーできる。ただし、スピードがないので、ジャンプなどでかわされやすいのが難点。T.O.P使用時は、キャラクターの身長以上の炎の壁が敵に向かって飛んでいく。


T.O.P使用時のFirewall。逃げ場の少ない狭い通路で発射すると効果絶大だ

Phoenix Bow

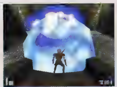
最強の破壊力を持つ武器。直撃すれば死を免れないだろう。弾速が遅いので当てにくいが、爆風判定がある。床撃ちすれば、敵に当てやすいはずだ。敵にヒットすると、火が付いて2次的なダメージを与えられる。T.O.P使用時は爆風が大きくなる。


通常時にPhoenix Bowを発射したところ。着弾地点で、かなり大きな爆風が起こる

Phoenix Bow専用の矢

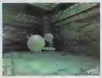
Sphere of Annihilation

光の球体を作り出し、発射する魔法だ。一定量エネルギーをためることができ、着弾後にその分だけ大きな爆発となる。T.O.Pを使うと、高速で撃ち出される光の柱となり、両サイドに広がって飛んでいくが、逆に扱いにくくなる。


通常使用のSphere of Annihilation。発射するまで少し時間がかかるのが難点

Iron Doom

着弾すると四方八方に小さな鉄球をまき散らす緑色の魔法。広範囲に攻撃できる。T.O.P使用時の攻撃方法は性質が異なり、巨大な鉄球1個を作り出す。この鉄球は、Gold Armorを着ていても大ダメージを与えるほど強力な破壊力を持つ


T.O.Pと併用して、巨大な鉄球を作り出したところ。この鉄球は時間がたてば消滅する

防御魔法

防御魔法は、攻撃を一時的に強化したり、相手の攻撃を回避するために使用する。ときには相手を無力なニワトリに変化させることもできる。その用法と効果をこのページで一気に解説する。

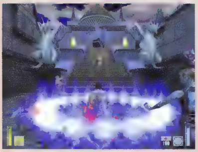
Tome of Power

使用すると、一定時間すべての攻撃を強化できる。そのほとんどが、通常時の攻撃と比較にならないくらい甚大な被害を敵に与える。シングルプレイではボス戦や乱戦時に使用したい。マルチプレイでは防御マナのゲージがたまり次第、常にこの魔法を発動しておくとよい。なお、使用マナ量はゲージの6割くらい。そのため、連続して使うことはできない。効果は右上の赤いゲージがなくなるまで続く。

この魔法を使うと、魔道書がキャラクターの周囲を回り始める

Ring of Repulsion

この魔法を使用すると、辺り一面に衝撃波を出すことができる。シングルプレイなどで敵に囲まれてしまったときなどに非常に重宝する。ちなみに、この衝撃波にも少ないがちゃんと威力がある。そのため、逃げようとする敵へのとどめに使っていい。マナの使用量は少ないので、多用してもまったく問題ない。



回りを囲まれて、身動きとれなくなったときには迷わず使おう

Teleport

Teleportを使用すると、その瞬間に別の場所にワープすることができる。基本的には、敵に追い詰められたときや、わなにはまりそうになったときに使用する。ちなみに、ワープする位置に関してだが、マルチプレイでは、リスポーンエリアのどこかに設定されるようだ。

Teleportを使用した瞬間。窮地に立たされたときに使用したい

Meteor Swarm

使用者の足元から石球を四つ呼び出し、周りを回転させる。この石球は敵を見つけると、自動的にその方向に飛んで行って、攻撃する。ある意味、攻撃魔法とも言える。しかも、誘導は完全に自動で行われるため、プレイヤーがどこを見ていてもいい。このことから、シングルプレイのボス戦などで、逃げ続けながら攻撃する手段として使ってもいい。

シングルプレイのボス戦などで重宝するMeteor Swarm

Morph Ovum

敵をまったく無害なニワトリに変えてしまう何とも奇妙な魔法だ。相手がGold Armorを着ていても、ニワトリにすればHPを1にできる。うまく活用すれば、最強の攻撃支援魔法となる。この魔法は数発の弾を多方向に飛ばすので、複数の人間を攻撃できる。自分がニワトリになった場合は、T.O.Pを使えばすぐに元に戻れる。

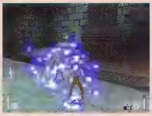
ニワトリになると、つつくことでしか攻撃できないが、防御魔法は使える

火が付いてしまったときの対応

第3段階のStaffでの攻撃や、Firewall、Phoenix Bowでの攻撃を受けると、体に火が付き、一定時間ダメージを受け続ける。そのままにしておくと、焼死してしまうこともある。火を消すためには、水辺に入るか、ワープするしかない。

Lightning Shield

Lightning Shieldは、電撃で体の周りにエネルギーフィールドを一定時間形成する防御魔法。このエネルギーフィールドに敵が触れると、1回につき10以上のダメージを与えることができるので、数秒当てれば、相手を殺すことも可能だ。使用マナもそれほど多くない。



エネルギーフィールドが相手に触れれば、それだけでダメージを与えることができる

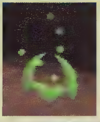
回復アイテムとShrine

HERETIC Ⅱには、回復系アイテムはもちろん、Shrineという特殊な効果をプレイヤーにもたらす場所がある。特にマルチプレイでは、この効果次第で戦況をひっくり返すことも可能なのである。

回復アイテム

Offensive Mana

緑色のこのアイテムは、攻撃魔法に必要なマナを回復してくれる。回復するマナの量はアイテムの大きさによって異なる。このアイテムでマナを補給しておかないと、ろくな攻撃ができないので、シングルでは使用量を、対戦では出現場所を常にチェックするように心がけよう。



Defensive Mana

青色のこのアイテムは、防御魔法に必要なマナを回復してくれる。攻撃魔法と同じく、回復するマナの量は大きさによって異なり、大きい方が、多くの魔力を回復してくれる。

Combo Mana

Combo Manaは二つの魔力を同時に回復してくれるアイテム。ただし、回復率は少なく、ゲージの4分の1くらいのみ。

Health Vial

HPを10回復してくれるアイテム。気休めにしかならないが、見かけたら必ず取っておこう。

Health Potion

HPを30回復してくれるアイテム。マルチプレイでは、出現位置を確実に覚えておこう。

Shrine

マップのあちこちにあるShrine。光っているときに接触すると、以下のような効果が得られる。プレイヤーにとってマイナスの効果はないので、見かけたら必ず触れるようにしたい。ちなみに、それぞれの効果によって光の色が微妙に違うのだが、マルチプレイマップに配置してあるのは、ランダムで効果の決まるChaos Shrineがほとんどなので、気にする必要はない。

名　称	効　果
Spirit Shrine	HPを100回復してくれる。HPが50～FULLの場合は、HPを150まで一時的に伸ばしてくれる
Mana Shrine	攻撃・防御マナの両方が全快する。Manaが少ないマップでは非常にありがたい効果だ
Reflective Shrine	体が一定時間黄金にコーティングされ、一部の魔法攻撃をはじき返してくる
Armor Shrine	SilverまたはGold Armorを装着できる。どちらにせよ、大幅にダメージを減らしてくれるので、必ず手に入れておきたい。なお、どちらのArmorも耐久値は表示されないが、一定ダメージを受け続けると消えてしまう
Blade Shrine	Staffを強化することができる。2段階ある
Ghost Shrine	一定時間、自分の姿が半透明になり、相手から発見されにくくなる。この状態で暗がりに入るとまったく見えない。うまく隠れて相手を油断させ、Morph Ovumでニワトリにでもしてやろう
Light of the Seraph Shrine	Power Upと表示され、T.O.Pと同じ効果が得られる。時間制限も同じだ
Lung of the Ssithra Shrine	マルチプレイでは未確認だが、水中での呼吸が楽になる
Chaos Shrine	どれかの効果がランダムで選択される。Lung of the Ssithraはその中にはないようだ

黄色のオーラを出すArmor Shrine

Silver Armor　　Gold Armor

いろいろな色が混ざり合い変化し続ける。これは効果がランダムのChaos Shrineだ

華麗なアクションの数々を自由に出せ

シングルとマルチ両方で使える
基本・応用動作完全マスター

HERETIC Ⅱのアクションは、基本と応用を併せてかなりの数がある。ここでは各アクションの特徴と用法を説明していく。シングル・マルチをプレイする前に熟読し、Tutorialで一度すべてのアクションを試してみよう。

基本動作

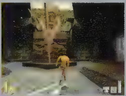
Attack ―攻撃または攻撃魔法の詠唱

現在、装備中の武器または装備中の攻撃魔法を使用。なお、攻撃の種類に関してはP.073を参照してほしい。

状況に応じて、最も適した武器を選んで使おう。魔法に関しては、使用できる回数に制限があるのでマナの残量（画面左の緑のバー）には気を付けておきたい

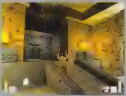
Basic Move ―基本的な移動

基本的な移動には、Walk Forward（前進）とBack Pedal（後退）、そして、向きを変えるTurnと、正面を向いたまま横に移動するSide Stepがある。これらを駆使して、町中を移動したり、障害物や敵の攻撃を回避する。ちなみに、前進または後退中に、Turnキーを押すとその方向に進行方向を変えることができ、Side Stepキーを押すと斜めに走れる。



Side Stepと前後移動を組み合わせた場合は、そのまま斜め方向に移動できる

Up／Jump ―上昇／ジャンプ



段差に乗るときや、攻撃をかわすときに使う。ジャンプ中に移動キーを入力すると、その方向にジャンプ移動できる。飛距離は状況に応じて変化する。ちなみに、ジャンプ移動した後、Jumpキーを押したままにすると回転してしまう。

ジャンプ中に移動キーを押せば、さまざまな方向にジャンプできる

Action ―行動を起こさせる

特定の行動をしたいときに使う。スイッチを押したいときや、歩いているだけでは上れない段差を上るときなど、シングルプレイでは頻繁に使うことになるアクションだ。

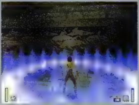
Rope Action ―ロープを使用したアクション

垂れ下がっているロープはジャンプしたり、Actionキーを押すことでつかめる。つかんだ後は、Walk Forwardで上り、Back Pedalで下がる。ロープから離れたいときはただジャンプすればいい。

Side Stepキーを押せば、ロープを揺らすこともできる

Defence ―防御魔法の詠唱

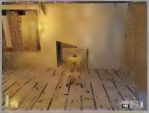
現在、選択中の防御魔法の呪文を詠唱し、発動させる行動だ。防御と言っても補助攻撃の役割をするものもあり、選択次第で楽に戦闘が行える。詳しくはP.074を参照してほしい。



いろいろな効用で、プレイヤーを助けてくれる防御魔法

Down／Crouch ―下降／しゃがみ

穴をくぐったり、相手の攻撃をかわす場合などに使用する。しゃがみ中に移動キーを入力すると、その方向に回転しながら移動することができる（Roll）。ちなみに、このRollは、Optionの中にあるDoubletap Keysの項目で設定することも可能だ。



こういった穴に入るときに、このアクションを使用する

LookAround ―視界制御

辺りを見たいときに使うアクション。基本的にマウスを動かすだけ。実はTurnを兼ねているので、キャラクターを振り向かせたいときにもこれを使えばいい。

Swim ―泳ぐ

水に入れば、自動的に水泳モードになる。基本的に操作は同じだが、水中にいるときは、Jumpが上昇、Crouchが潜行になると覚えておこう。

HERETIC Ⅱの落とし穴

攻撃できないタイミングについて

回転するタイプのジャンプをした場合、その回転中は攻撃できない。同じように、武器を変えている最中は攻撃できないので、注意が必要だ。

通常のジャンプ中は攻撃が可能だが、回転中は攻撃できない

水中での注意事項

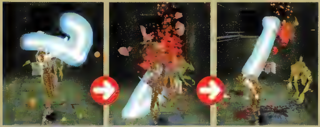
水中では、息が続かない。そのため、左上に出る息継ぎゲージには注意すること。なお、水中では使える武器が魔法に限定されてしまう。魔力がないときは水中での戦闘は避けよう。

応用動作

Run ——走る

Runキーを押しながら移動すると、キャラクターは走る。通常の移動よりも格段に速くなるので、普段はこれで移動するように心掛けよう。ちなみに、OptionでAlways Runをオンにすれば、通常の移動で走ることができる。

また、走っている間はいろいろな特殊行動が可能となる。まず、走りながらStaffで攻撃すると、回りながら敵を切り付ける"Spin Attack"が出せる。そして、Staffを装備しているときに、走りながらジャンプすると、"Pole Vault Jump Kick"（以下、Jump Kick）となる。これには、実は攻撃判定がある。当てにくいが威力は高い。



普通にStaffで攻撃するよりも威力が高く、攻撃範囲も広いので、初心者は多用しよう

Jump Kickは棒高跳びげりといった感じの行動。走りながらジャンプする場合よりも飛距離が長い

Creep ——忍び足

音を立てずに移動できる。そのため、相手に自分の位置を知らせないで済む。自分の姿が見えなくなっているときなどに使うのがいい。

Quick Turn ——高速旋回

いきなり 180度反対方向に向くことができる特殊な行動。だが、視界制御が素早くできるようになれば、基本的に使う必要はない。

難解なアクションを楽に出せるキーコンフィグ

HERETIC Ⅱはアクションが多いので、キーコンフィグに悩むところ。お勧めのキーコンフィグは下表のとおりだ。

説明すると、移動系はEDSFキーに配置している。ここを中心に、多用する"Action"をSpaceキーに配置。しゃがみはあまり使わないが、"Roll"をDoubletap keysで設定しないなら、押しやすいvキーかbキーに設定しておこう。

次は、移動に変化を付ける動作。これも多用するので、"Action"と同様に押しやすいキーに配置しよう。"Run"はShiftキーに、"Creep"をCtrlキーに配置するといいだろう。"Jump"は、マウスボタンに割り振る。

攻撃系は、基本的にはマウスボタンに集中させる。3ボタンなら表のように配置しよう。2ボタンなら、EDSFキーに近い場所に"Defend"を設定する。

次は、最も悩む攻撃方法の切り替えの"Next Weapon"と、防御魔法切り替えの"Next Defence"のキー配置だ。マウスにホイールが付いているなら"Next Weapon"をM Wheel Downに、"Next Defence"をM Wheel Upに配置するのがお勧め。こうすれば、ホイールを手前に転がすと武器が変わり、ホイールを奥に転がすと防御系の魔法が変えられる。慣れが必要だが、すべてが右手元でできるので、移動しながら簡単に変更できるのが強みだ。ホイールがない人はWキーやRキーに配置するといい。

このほかに、HERETIC ⅡのOptionには、Shortcut KeysとDoubletap Keysという設定がある。前者は、直接その行動を行うキーの設定で、主に特定の武器に変えたいときなどに使う。後者は、そのキーをポンポンと2回連続で入力した場合に起こせる動作が設定できる。なお、Doubletap Keysで設定できるのは、"Flip"、"Roll"、"Quick Turn"と"Spin Attack"のみだ。

お勧めキーコンフィグ

Action Keys	
Attack	Mouse 1
Defend	Mouse 3
Action	Space
Next Weapon	M wheel Down（またはW）
Next Defence	M wheel Up（またはR）
Move Keys	
Walk Forward	E
Back Pedal	D
Creep	Ctrl
Run	Shift
Step Left	S
Step Right	F
Up／Jump	Mouse2
Down／Crouch	V or B

Flip ——連続ジャンプ

連続でジャンプし続ける行動。Jumpキーを押したままでできるが、特別な能力はない。Doubletap Keysで設定できるが、別に必要はないだろう。

横にFlipしたらこのようにジャンプする。攻撃を避けるときに使用できるが、あまり使うことはないだろう

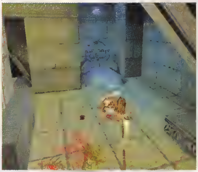
シングルプレイで体験できる HERETIC Ⅱの深遠なファンタジー世界

体験版にも登場する1stエリア HERETIC Ⅱシングルプレイ攻略

マルチプレイだけでなく、ぜひ試してほしいのが、完成度の高いHERETIC Ⅱのシングルプレイ。ここではシングル前半の流れを解説し、シングルプレイの傾向と対策を伝授する。

Durhnwood Staff攻撃とスイッチ探索がシングルプレイの基本

Jump Kickで敵を攻撃している瞬間。少し助走できる距離を取るだけでいい。後は、相手の目の前でJumpキーを押すだけだ



当然だが、シングルプレイでは、アイテムは無限に出てこない。そのため、ザコ相手に攻撃・防御魔法をどんどん使っていると、いざと言うときに困ることになる。だが、いざというときなんて、やって来なくちゃ分からないもの。そこで、基本的にはマナを使用しない攻撃を使いつつ、マナを発見したら、その回復量に合った攻撃魔法を使い、常にマナが減り過ぎないよう注意したい。

マナを消費しない攻撃の中でお勧めなのが、前述したDurhnwood Staff。最大破壊力を誇るJump Kickも、この武器を装備していれば使える。最初は狙いづらいかもしれないが、当たれば、ほとんど一撃で敵を倒せるので、魔法で攻撃してこない相手は、なるべくこの技で対応しよう。

なぞ解きに関しては、行き詰まったと思ったら、とにかくスイッチを探すこと。このあたりは最近の3Dアクションと同じで、スイッチを入れてみたり、敵を倒したりすることで、道が切り開かれるパターンが多い。敵を倒しつつ、暗がりをよく見てスイッチがないか探そう。

最後のアドバイスになるが、面が終了したり、苦しい場面を突破することができたときなど、細かくセーブをすることが非常に重要だ。後半になると、行かなくても良かった場所で苦労していたり、行き詰まってしまうことはざらにある。そのため、ちょっと古めのデータも残しておくように心掛けておこう。

1stエリアを完全攻略

1 スタート地点～中ボス

では、実際にスタートから1stエリアのボスを倒すまでを攻略していく。主人公が放浪の旅から帰還した場所は、町の波止場。最初のマップは行ける所が限られているので、まず迷うことはない。画面1の場所にあるかぎを取って、画面2の扉を開けて進もう。その後、建物内を進んで行くと、伝染病に冒されていない人と遭遇する。そこで、この町の悲惨な状況を聞くことになる。

だが、その生存者も、突然壁から出現したモンスターに殺される。ここに出現するモンスターは今までのザコとは一味違う。接近するとガスを前方に吹き出し、離れるとそのガスの詰まった手りゅう弾を投げ付けてくる。このキャラクターには基本的に近づかず、遠距離で手りゅう弾を避けつつ攻撃するのがベスト。だが、屋内など狭い空間ではなかなかそうもいかない。このような状況では、Durhnwood Staffを使って攻撃して動きを一時的に止め、再度敵が攻撃してきたら、ガスが届かない場所に後退する。その後、敵がガス攻撃を止めて接近してくるところを走り込んでDurhnwood Staffで攻撃する。後はこれを繰り返す。なお、ランクが低いモンスターなら、Durhnwood Staffの連続攻撃だけでも勝てる。

ガスを吹き出す、かなり手ごわいモンスター

画面1

かぎは目立たないので、見落とさないようにしよう

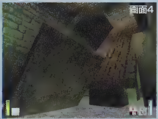
画面2

ロックされていたドアはかぎを使って開くことができる

2 町中～水路

ガス攻撃をする敵を倒した後は町中を移動する。途中、HellstaffとSilver Armorが手に入る。その後はトンネルをくぐって倉庫に入り、そこで水路への入り口を探すことになる。この倉庫で気を付けてほしいのが、落下してくる箱だ。これがまともに当たると即死してしまう。倉庫奥でアームリフトをスイッチで動かし(画面3)、倉庫の上部に移動したら、別のスイッチを探して水路への道を切り開く(画面4)。

アームリフトに乗ると、上の階層に行ける



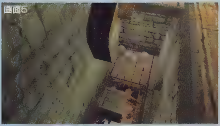
水路への道を開いたら、思い切って下にダイビングしよう

3 城下町～プラネタリウム

水路を抜けると城下町の廃屋に出る。ここで、町に降りるための通路を作るために、スイッチでアームリフトを動かす(画面5)。

城下町では、上層への入り口を開くためのかぎを探すことになる(画面6)。かぎを手に入れたら、上層部の神殿裏の水路から城内に入る。

城内でも今までどおりに、スイッチを入れたりしていけば、難なく進めるはず。強いて、迷う場所を挙げるとすれば、プラネタリウムに向かうための渡り廊下を作るときに必要になる"The COG piece"の位置くらいなものだろう。これは画面7の奥にある。一見通れそうにないが、実は矢印のとおりに進めば通ることができる。



アームリフトの荷物で床に穴が開けられる

城下町では、まずかぎの置いてある部屋を探そう

4 ボスの部屋

うまくプラネタリウムまで来たら、後はその奥に待つ1stエリアのボスを倒すだけだ。このボスの部屋に来るまでに、マナを使い切らないようにしておきたい。

戦闘では、城下町で手に入ったThunder Blastを攻撃魔法に、Tome of Power(以下、T.O.P)を防御魔法に選択しておく。ちなみにHellstaffの残弾数が多いときはそれを使ってもいい。

ボスとの戦闘になったら、すぐにT.O.Pを発動。浮遊するボスを見上げて総攻撃を開始しよう。

ボスの攻撃方法は、残り体力で変化し、その数は3種類ある。

1stエリアのボスの第1段階の攻撃。無駄な動きを少なくし、攻撃しながら避けよう

第1段階

Thunder BlastのT.O.P版での攻撃。これは、撃つ前のモーションを見た段階でくぐるように前進するか、1回サイドステップをすれば避けられる。

第2段階の攻撃は直撃するとかなり体力が減る

第2段階

この時点では主人公が手に入れていないSphere of Annihilationでの攻撃。これも簡単に避けられる。ただし、爆風があるので、大きく避けること。

第3段階

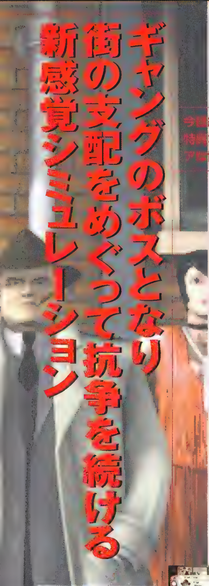
主人公を追ってくるアクティブレーザーによる攻撃に切り替わる。レーザーが放たれている間は走って大きく逃げ回ることしかできない。レーザーが切れたところで、攻撃を仕掛けよう。

第3段階の攻撃が始まったら、走って避けるしかない

ボスの体力ゲージが0になると、床下が崩れ、新たな世界への道が開かれる。ここから先は今までの敵とは比較にならないほどの、凶悪なモンスターたちが待ちかまえている。この先のHERETIC IIの展開は、実際にプレイして体験してほしい。

矢印のようにジャンプをして、反対側に渡る

※体験版では、途中から展開が変わります。



ギャングのボスとなり街の支配をめぐって抗争を続ける新感覚シミュレーション

Gangsters

今回紹介する「GANGSTERS」は、暴力やわいろがはびこる裏社会で生きる、ギャングという特異な題材をモチーフとしている。なまはんかな覚悟では、すぐカモにされてしまう、非常にシビアな世界を味わえるゲームだ。

二つのセクションに分かれたゲームシステム

「GANGSTERS」は、同じ街に存在するほかのギャングよりも大きな組織になることを目的としたシミュレーションゲームである。そのためには、殺人、誘拐、放火など、一般社会では非難される行動もいとわない。それが、ギャングのギャングたるゆえんである。

舞台は一つの街。警察署もあれば、さまざまなショップも並び、当然一般市民も住んでいる。プレイヤーは、この街でギャング組織として生き残っていかなければならない。

GANGSTERSは、Hood(構成員)に命令を出すセクション(The Orders Screen)と、それを実際に実行するセクション(The Game Week Screen)の二つで1ターン(=1Week)となり、ゲームが進行していく。

前半のセクションでは、武器や乗物の購入に加え、ほかのギャングの動向などの情報を入手する。この情報を分析し、Hoodに対して最適な指示(命令)を出すための材料としなければならない。

後半のセクションでは、Hoodに与えた命令が実行されていくのを、リアルタイムに進行していく画面で確認する。ここで、自分のテリトリーに進入してきたほかのギャングの動向をキャッチしたり、衝突したHood同士の殺し合いの結果をチェックする必要がある。また、前半のセクションで出した命令を中断し、ギャングに新たな命令を出すこともできる。抗争中のギャングに不意に出会ったとき、その場で命令を変更して対処しなければならないのだ。

命令→実行といった二つのセクションで1ターンというゲームシステムは、特に目新しいものではない。しかし、実行セクションでも細かな命令が出せ、戦略性に幅を持たせているという部分は、GANGSTERSの特徴でもあり、今までにはなかったゲームシステムである。

さまざまな情報を入手したり、命令を与えることができるセクションの画面。システム手帳風にアレンジされている。手帳の枠にあるタグで、情報を入手する画面を切り替える

与えた命令が実行されていく画面。ここでは、状況に応じて新たに適切な命令を出すことができる

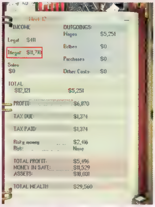
ギャングといえば、1970年代のあの映画。オープニングムービーは「ゴッドファーザー」を連想させる、プレイヤーをGANGSTERSの世界に引きずり込む演出だ

勢力を広げるためにはち密な戦略が必要だ

GANGSTERSは、戦略面ではち密さを要求される。街の規模がゲーム開始時に決まっており、その中でギャング同士がテリトリーの奪い合いをする。そこで、自分のテリトリーの拡大ばかりを進めたり、ほかのギャングの妨害のみを実行するといった偏った戦略を進めると、結果的に自分の首を絞めることになる。つまり、バランスよく、効果的な命令を出していかなければならない。

抗争中のすべてのギャングを倒す必要はない。20〜100ターンという限られた期間の中で、テリトリーを順調に広げた者が勝利をつかめるのである。

ゲームモードは、Normal、Scenarios、Short Gameの3種類で、シングルプレイ、マルチプレイのどちらでもプレイできる。全10ステージのScenariosは、クリア条件やスタート条件がそれぞれ異なる。Short GameはNormalの勝利条件をシンプルにして、短時間でゲームの勝敗を決定できるようになっている。



ギャングといえども、収支はきっちりしておかないと、組織としては成り立たない。しかし、Illegal(不当な)収入の多いことには驚かされる

Information

開発元	Hothouse Creations社
発売元	アイドス・インタラクティブ株式会社
問い合わせ先	アイドス・インタラクティブユーザーサポート 052-775-8380
価格	7,800円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 166MHz以上(Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	SVGAビデオカード(DirectX 6.0対応)
HD容量	120MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上(8倍速以上推奨)
サウンド	DirectX 6.0対応のカード
対応API	Direct Draw
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	発売中

Gangsters: Organized Crime TM © Hothouse Creations 1998 © and Published Eidos Interactive 1998 All Rights Reserved.

Gangsters

戦略を練るためには敵を知れ 情報収集とその見極め方を解説

自分のHoodに命令を出すためには、まず敵のギャングの勢力を見極めることが先決となる。情報の入手・分析は非常に重要なので、その方法を紹介しよう。

最も手軽な情報源 推移グラフを活用しよう

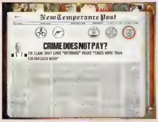
命令セクションでは、各ギャングの力関係が推移グラフとして見ることができる。表示されるのは、トータルの力関係、資産、テリトリー数、Hood数、Hoodの忠誠度、犯罪数となっている。ここで注目したいのは、テリトリー数とHood数だ。

テリトリー数は、直接収入にかかわってくるため、非常に重要な要素である。土地にはそれぞれ評価価値が設定されており、価値が高いほど収入が多くなる。このため、テリトリー数の増加は、ギャングの収入量の増加につながる。

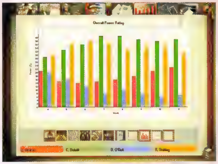
Hood数は、ギャング組織としての実質的な力を表している。何か行動を起こすときには、チームを一つの単位とする。ギャングのボスが扱えるのは8チームまでで、1チームは最大10人までのHoodで構成される。1チームのHood数が増えれば、それだけ攻撃力も強まると同時に、一つの指示に対する行動処理範囲が広がる。さらに、チーム数が増えれば、指示を出せる数も増える。Hood数の増加は、ギャング組織として重要な位置を占めているのだ。

また、情報屋(Snitch)からほかのギャングの情報を流してもらうのも必要だ。情報屋は、調査対象のギャングのHood数やHoodの名前といった情報を持っている。

以上のような情報に加えて、命令セクションで敵ギャングのテリトリーの情報を得るコマンド(p.083参照)を指示しておけば、次のセクションで行動すべきことが、おのずと見えてくるはずだ。



新聞は1ターン(1Week)でギャング間の抗争によって起こった事件を報道する。シナリオによっては市長選挙もあり、その途中経過も逐次新聞に掲載される



この推移グラフは、横軸がターン数、縦軸が抗争するギャングのトータル的な力関係を表している。下に並ぶアイコンをクリックすると、ほかの情報をグラフから読み取ることができる

Hoodのスキルは11種類 命令は適材適所に出そう

Hoodのスキル一覧

アイコン	スキル	説明
	Intelligence	Hoodの知性を表す。わいろを送るときやギャングの人材を募集するときに役立つ
	Organization	組織的な行動力に関するスキル。このスキルが高いHoodは、チームリーダーに適している。低いと、まとまって行動しない
	Business	市民からProtection(保証金)を徴収するときなど、交渉の場で必要とされるスキル
	Firearms	銃器の扱いに関するスキル。命中判定にもかかわってくる
	Fists	素手の格闘に関するスキル。あまり重要ではない
	Knives	音を立てずにHoodを攻撃する能力を表す。このスキルが高いHoodは接近戦を得意とする
	Arson	放火のスキル。このスキルが高いと、放火の成功率が上がる。ただし、放火は建物にあまりダメージを与えない
	Explosives	爆破のスキル。このスキルが高いと成功率が上がる。ただし、スキルが最高でも失敗はある
	Intimidation	脅迫に関するスキル。このスキルが高いと、不法な金もうけに役立つ
	Driving	乗物の扱いに関するスキル。犯罪を犯したときなど、現場から逃げるときに役立つ
	Stealth	隠密に行動するスキル。このスキルが高いと、ほかのギャングに見つかりにくい

Hoodには、それぞれの個性が明白となるスキルが備わっている。スキルの優劣は、星印を単位として全10段階で表される。スキルの種類には、銃器や爆発物の取り扱い、格闘や脅迫といったギャングとして必要とされるものが割り当てられている。スキルは、行動を指示した際の成功率にかかわってくるので、それを得意としているHoodに任せるのがよい。例えば、人材の募集にIntelligence(知性)のスキルが高いHoodをあてれば、よい結果が期待できる。

また、Hoodはスキルによって賃金が決定される。総スキルが高いHoodは日当が高額になり、逆に総スキルが低いHoodは低額になることも覚えておこう。

手帳の左ページにある縦に並んだタグで、ほかのギャングの情報を見ることができる。下の三つは情報屋から情報を引き出すときに使用する。右ページでは、Intelligenceに関するスキルが星取表で示されている

ギャングの必須アイテム 6種の武器と3種の車

限られた街の領域で、しのぎを削るギャングたち。そこでは、血みどろの戦闘が繰り広げられる。ただし、武器と移動手段を持っていなければ話にならない。ここでは、武器と車について解説する。

常に武器を携帯して行動せよ

情報収集が終わり、Hoodのチーム分けが完了したら、Hoodに対して行動の指示（命令）を出していかなければならない。しかし、何も武器を持たないのでは心もとない。ほかのギャングたちは武装しているので、街中でばったり出会ってしまうと、非常に不利になる。最悪の場合、自チームが全滅してしまい、相手ギャングは無傷ということもあり得るのだ。

チームに武器を分配するときの画面。画面右に並んでいるものから購入したいものを選んでいく。画面左の武器リストでは、上からTwin Pack Pistols、Tommy Gun、Rifle、Shotgun、Pistol、Explosivesとなっている

武器一覧

Weapon Type	値段(ドル)	特徴
Pistol	100	安価な銃器。素手よりはましという程度
Shotgun	750	Pistolよりも殺傷能力に優れた銃器
Rifle	750	攻撃範囲が広い銃器。しかし、持ち歩くのには不便
Tommy Gun	2,000	Thompson Gunの愛称。殺傷能力、攻撃範囲に優れている
Twin Pack Pistol	3,000	Shotgunの殺傷能力とRifleの攻撃範囲を兼ね備えた銃器。連射可能
Explosives	500	建物を爆破するときに使用する爆弾

そのため、Hoodには、少なくともPistolくらいの武器は携帯させておいた方がよい。素手よりはましという程度だが、銃撃戦くらいには持ち込めるだろう。GANGSTERSで使用できる武器は全6種類。そのうちの一つはExplosives（時限式爆弾）で、ほかのギャングとの直接戦闘には役立たない。残りの5種類は攻撃力、攻撃範囲に差があり、それぞれ特徴を持っている。

Pistolは、値段が100ドルといういちばん安価な銃器である。攻撃力、攻撃範囲共に最低レベルなので、資金難のときに仕方なく使用するといった感じになる。通常はRifleかShotgunを携帯させておこう。Tommy Gun、Twin Pack Pistolsといった、それよりも優れた武器は、資金に余裕のあるときや、チームに一つという割合で持たせておくといいだろう。

行動範囲を広げ、迅速な行動を可能にする車

ギャングの仕事には、法律上で違法となるものが多数含まれている。このため、仕事は迅速に済まさなければならない。つまり、徒歩で移動していると警察に逮捕される恐れがあり、抗争中のギャングに対して何か行動を起こした場合は、報復が待っている。これらを避けるために、車は必要となるのだ。

車は、その種類によって、定員、移動速度が決まっている。重大な罪を犯すときには、スピードの速いSpeedsterを、襲撃を仕掛けるときには、運搬能力の高いTruckを使用すると、仕事の遂行率が上がる。

また、車は移動時間の短縮にも役立つ。例えば、Extort（ギャングのテリトリーを拡大するコマンド。p.083参照）を行うときに、徒歩では10ブロックしか行えなかったものを、車を使用すれば20ブロックに広げることができる。時間的な効率アップも期待できるだろう。

こちらは車の分配をする画面。車は高価だが、ここぞというときには惜しみなく使っていきたい。画面左の上からCoupe、Truck、Speedsterとなる

3人のHoodから成るチームが、車に乗り込んでいくシーン。建物の爆破などを行うためには、このようにCoupeではなくSpeedsterを購入した方がいい。資金に余裕があれば話だが

車一覧

Vehicle Type	値段(ドル)	特徴
Coupe	3,000	最も標準的な車。4人まで乗車できる
Truck	3,000	Coupeよりも速度が遅いが、8人まで乗車できる
Speedster	5,000	ほかの車に比べて速度がいちばん優れている。ただし、乗車人数は4人まで

プレイする前に是非観ておきたい映画

財務省の捜査員エリオット・ネスが、アル・カポネに立ち向かっていくのを描いた『アンタッチャブル』、ビト・コルレオーネの生涯を描いた『ゴッドファーザー』は、映画史に残る傑作ギャング映画である。血の契約を結んだ者たちで構成された巨大な組織は「ファミリー」と呼ばれ、1930年代から1940年代後半まで、裏の社会を支配していた。GANGSTERSは、時代設定こそ異なるものの、このような世界を主題としたゲームである。映画を鑑賞した後、ファミリーのボスになりきってプレイしてみることをお勧めする。

[illegible]（税抜）

Gangsters

裏社会のビジネスシーン ギャングの仕事21種類を解説

武器や車の準備を整えたら、ギャングたちに細かな指示を与えなければならない。ギャングが行う仕事は犯罪のレベルごとに分類されているので、そのグループごとに解説していこう。

4段階に分類されたギャングの仕事

テリトリーを広げたり、収入を得るといったギャングの仕事は、犯罪のレベルによって分類されている。最も罪が軽いものは、自分のテリトリーの物件から保証金を徴収する程度だが、レベルが高くなると、放火や殺人といった過激なものになる。以下に、各犯罪レベルの特徴と頻繁に使用する命令（仕事のコマンド）を解説していく。

Business Orders

このレベルでは、主な収入源となるCollect Protectionがある。この命令は毎ターン行うのが理想的だ。行わなかった場合、次のターンの収入が極端に減ってしまうのである。Adjust Protectionによって徴収できる金額を増やすこともできるが、資金難ならともかく、通常は変更しなくてもよいだろう。

Personnel Orders

Business Ordersと同じように、毎ターン行った方がいい命令がいくつか存在する。一つは、Hoodを募集するためのRecruitだ。Hoodの数が少なくて困ることは多々あるので、多くそろえておく必要がある。Intelligenceの高いHoodで編成したチームで、毎回欠かさず命令しておくとよい。

PatrolとExploreも、毎ターン行っておきたい。自分のテリトリーがいつの間にかほかのギャングのものになっていた、ということを防ぐためである。さらに、余裕があれば、自分のオフィスを守るGuard Businessも指定しておこう。

Minor Crimes

このあたりから、犯罪としての色が濃くなってくる。また、このレベルの命令を同じHoodが複数回行うと、容疑者リストに登録されてしまうので、注意が必要だ。この容疑者リストにあるHoodが街で警官に出会うと、逮捕されてしまうからである。

ここでは、テリトリーを増やすための命令であるExtortが重要だ。土地の価値を事前にチェックしておき、高額な商店街を重点的にテリトリーに加えていくのが理想的である。

コマンドを指定した後、実際の行動に移る前に、法律家の意見を聞くことができる。Extortしようとしたところだが、危険度は高くないようだ

ギャングの仕事一覧

犯罪レベル	アイコン	コマンド	最大参加人数	説明
Business Orders		Buy Premises	2	物件や土地を購入する。ちなみに、ほかのギャングのテリトリーに入っている物件は高額になっている
		Run Business	2	物件経営のやり方を変更するときに使用する。最初は自動的に割り当てられるので、あまり使用することはない
		Collect Protection	10	自分のテリトリーから保証金を徴収する。ギャングの主な収入源となる
		Adjust Protection	4	保証金の金額を4段階に調節する。高額にすると市民の反発が強まる
		Donate	4	教会や孤児院に寄贈する。住民感情を低下させる効果がある。ただし、基本的に高額
Personnel Orders		Guard Business	4	自分の物件のガードを行う。ほかのギャングの襲撃に備えられる
		Patrol	10	自分のテリトリーのパトロールを行う。ほかのギャングの進入も防げる
		Explore	10	街の探索を行う。同時にテリトリーの情報も得られる
		Recruit	4	Hoodを募集する。募集活動ができる場所は限られているので、あらかじめテリトリーを広げておきたい
		Go to	4	Hoodを指定した場所に送りこみ、ほかのギャングの動向を調査したり、進入を阻止させる
Minor Crimes		Bribe	4	新聞社や教会に対してわいろを贈る。自分の不利になるような情報提供を引き止められるようになる
		Intimidate	10	Extortで拒否された物件に対して、再度脅しをかける
		Extort	10	テリトリーを手早く拡大するときに使用する
		Raid	4	ギャングのオフィス、またその周辺に対して強盗を仕掛ける。自分のテリトリーには使用できない
		Kidnap	4	Extortで拒否された物件の人物を誘拐する
Violent Crimes		Smash Up	4	事故を故意に引き起こして、建物にダメージを与える
		Assault	4	指定された人物を襲う
		Torch	4	放火を行う。Smash Upより大きなダメージを与えることができるが、Bombほどの効果は期待できない
		Bomb	4	建物を爆破する。建物へ与えるダメージは大きいので、ほかのギャングのオフィス周辺に使うのが望ましい
		Kill	4	指定した者を殺すコマンド。これはギャングだけでなく、Extortを拒否している市民に対しても使用できる
		Ambush	4	指定された場所に潜伏し、通過するほかのギャングを襲撃する

Violent Crimes

最上レベルの犯罪がずらりと並んでいるViolent Crimesは、命令が成功すると、容疑者リストに登録される。この命令を実行するHood、チームには、車の使用が必要不可欠だ。

また、このレベルの命令を実行するときには、Hoodのスキルが重要な要素となる。各命令に該当するスキルが優れたHood（星印四つ以上）に対して指示を出すのがよいだろう。

重大な犯罪によって、警察からマークを受けているHoodたちのリスト。罪が重いHoodは、ほとぼりが冷めるまでしばらく休ませた方がよい

実行セクションで情報を集め新たに命令を下せ

実行セクション(The Game Week Screen)では、ただ命令が実行されていくのを見ているだけではない。状況に合わせて命令を中断し、新たな指示を出すことも必要だ。そのための情報収集の仕方を紹介する。

街の情報が提示されるメッセージウインドウ

命令セクションでの設定が完了したら、実行セクションに進む。実行セクションは、1週間という時間限定付きで経過する。時間経過のスピードは5段階に変更でき、最速に設定した場合、マウスは非表示になる。このため、マップ位置の移動と拡大縮小ができなくなる。

ただし、ほかのギャングを街で見かけたり、犯罪を目撃した場合は、それまでのスピードにかかわらず、最も遅いスピードに自動的に切り替わる。これは、メッセージウインドウをチェックするための機能で、「敵のギャングを見かけた」というような街の情報を確認できるようになる。なお、メッセージウインドウはオフにしておくこともできるが、この場合、時間経過の自動スピード変更は行われない。

「ほかのギャングを街で発見した」といった情報が、このようなメッセージウインドウで表示される。表示させないことで、スピーディーなゲーム展開にすることもできるが、逐次確認しておいた方がいい

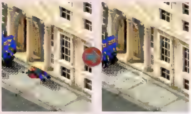
視点切り替えを行い、追加命令を出せ

マップの視点は3段階に切り替えることができる。表示エリアが広いCity Plan(画面1)では、ギャングの動きなどを詳細に確認することはできないが、命令が失敗した場合にアイコンで知らせてくれる。

Rooftop View(画面2)では、街を往来する人は、色が付いた小さな円で表示される。時間スピードが最速でなければギャングの動きが分かるので、通常はこの画面にしておこう。円の色は街の人々の種類を表しており、茶色系は一般市民で、往来するほとんどの人々を占めている。プレイヤーが注意しなければならないのは、明るい青の警察官、黒のF.B.I、そしてギャングのカラーを表す4色(赤、青、黄、緑)だ。

表示エリアがいちばん狭いStreet View(画面3)では、銃を乱射しているギャングや逃げまどう市民など、人の動きが詳細に表示される。また、この表示では、新たに命令を出すことができる。

命令の種類はKill(殺人)、Assault(攻撃)、Tail(追跡)、Go to(移動)の4種類。このうち、Tailは実行セクションでのみ出せる命令なので、是非行っておきたい。Tailを実行すると、追跡したギャングのオフィスや、そのギャングが実行している命令の詳細といった情報が得られる。命令セクションの「Explore」(p.083参照)でもオフィスの位置は分かるが、調査する範囲を広く指定するため、時間がかかる。逆にTailは効率良く調査でき、オフィスのある位置を絞り込むことができるのだ。KillやAssaultはよほどのことがない限り、実行しない方がいい。近くに警察官がいると、その場で射殺、あるいは逮捕されてしまうからである。



街中でKillのコマンドを出すと、警察官からその場で射殺されることもある。死亡したHoodは白い枠で囲まれる

マップに表示される色の意味

色	種類
茶色(3種類)	市民
明るい青	警察官
黒	F.B.I
赤、青、黄、緑	ギャングカラー
白	Violent Crimesを実行したギャング

画面1

画面2

画面3

状況に応じて、マップの視点切り替えは頻繁に行った方がよい。画面2と画面3を交互に表示させ、常にギャングの行動を把握しておこう

Gangsters

素早い決断を迫られるマルチプレイで街を占領せよ

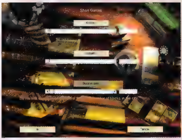
シングルプレイのゲームシステムに慣れたら、マルチプレイに挑戦してみよう。基本的に、プレイスタイルはシングルプレイと大差はない。ここでは、マルチプレイを始める際の注意点と、シングルプレイでも利用できるTipsを紹介する。

マルチプレイでは命令の決定を迅速に

GANGSTERSのマルチプレイは、四つのギャング組織で抗争していくゲームシステムで、最大参加人数も4人までとなる。接続方法は、MPLAYERやHEAT.NETを利用したインターネット対戦のほかに、IPX、TCP/IPがサポートされている。マルチプレイを行うための手順は、まずホストとなるプレイヤーが接続方法を決め、ブリーフィングルームを開設する。そして、ほかのプレイヤーがブリーフィングルームに接続すれば、マルチプレイゲームのクリエイトができるようになる。

マルチプレイでは、このゲームのシステム上、すべてのプレイヤーが命令セクションを終えなければ、実行セクションに移行しない。つまり、入力にもたついているプレイヤーがいると、ゲーム時間が膨大にかかってしまう。また、実行セクションでも、すべてのプレイヤーがプレイ中のターンを終えなければ、次のターンが始まらないのだ。マルチプレイでは、スピーディーなゲーム展開にするためにも、素早い命令の決定と入力が求められるだろう。また、Short Gamesという短期間で勝敗が決められるゲームモードもお勧めだ。

ゲームの詳細を変更できるゲームオプションの画面 AIが操るギャングの行動や、街の景気、初期資金などを設定しよう



マルチプレイでは、勝利条件の変更ができるShort Gamesがお勧めだ。Power、Wealth、Businessesの三つの条件を設定できる

Tips1

ギャング間の関係を把握し勢力の拡大に努めろ

GANGSTERSでは、ゲームの序盤から中盤にかけては資産が少ないので、抗争は避けた方がよい。ひたすらHoodの獲得に努め、テリトリーの拡大を図っていくのが重要な戦術である。ちなみに、ほかのギャングとは、Alliance(同盟)、Peace(和平)、Cease Fire(銃器の使用禁止)、Aggression(直接戦闘のみ)、War(戦争)の5段階の関係を結ぶことができる。ある程度、ほかのギャングと差が付くまでは、Peaceにしておくのが無難である。ただし、相手側も了承していなければ、相手からの攻撃に対して無防備になってしまうので気を付けよう。

画面下のアイコンで、ほかのギャングと関係を結ぶ。同盟関係を結んで、自分の被害を抑えつつ、戦争状態にあるギャングの勢力を弱めることができれば、一石二鳥だ

Tips2

警察やマスコミを味方に付け犯罪をもみ消せ

ある程度資金に余裕ができてくると、ほかのギャングに対して行動を仕掛けることになる。当然、違法な行動も多くなってくる。逮捕されてしまった場合、そのゲーム内で釈放されることはないので、貴重な戦力であるHoodが実質的に死亡したことと同じになってしまう。そこで、警察やマスコミに対してわいろを贈り、買収することによって、その犯罪をもみ消したり、外部情報が流れるのを防げるのだ。

逮捕されたHoodは、一応メンバーとして登録はされているが、このように監獄行きを示すグラフィックになる

Tips3

高い収入が得られるブロックをテリトリーに加えろ

命令セクションで行うCollect Protection(p.083参照)は、ギャングにとって最大の収入源である。しかし、効率良く行わないと、無駄も多くなる。街のブロックごとに価値が設定されているので、何も考えずにテリトリーを広げていると、人手と時間の無駄になってしまうのだ。Collect Protectionでは、価値の高いブロックから重点的にテリトリーに加えていこう。

…S GATE … All Rights Reserved. Baldur's Gate, Forgotten Realms … Advanced Dungeons & Dragons, the AD&D logo and the TSR logo are trademarks of TSR, Inc., a subsidiary of Wizards of the Coast, Inc., and are used by Interplay under license. All Rights Reserved. Interplay, the Interplay logo, … are trademarks of Interplay Productions. All Rights Reserved. BioWare, the BioWare logo and the BioWare Infinity Engine are trademarks of BioWare Corp. All rights reserved. Dolby, the Dolby Surround logo and the … symbol are trademarks of Dolby Laboratories Licensing Corporation. All rights reserved. … All other trademarks and copyrights are property of their respective owners.

Baldur's Gate

なぞと冒険の渦巻く新世界へ 超大型ネットワークRPG特集第3弾

「BALDUR'S GATE」では、100ものクエストが用意されている。単なる人助けから、メインストーリーに関わるものまでその内容は多岐にわたり、ゲームを深く楽しむためには欠かせないものだ。今回は、分厚いストーリーを楽しむために、街周辺で発生するクエストについて解説していく。ゲーム中の長い英語表示を読むのがつらく、何をしたらいいか分からないプレイヤーも安心だ。

世界中で主人公を待ち受ける 種類豊富なクエスト集

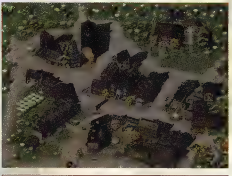
「BALDUR'S GATE」(以下、BG)のキャラクターは、主にクエスト(使命、依頼)の達成によって得られる経験値で成長する。戦闘では、わずかな経験値しか得られない。あくまで補助的なもので、戦闘だけでキャラクターを育てるのは至難の技だ。従って、いかにクエストをこなしていくかが、ゲームプレイのかぎを握る。

クエストは、人助けあり、お使いあり、探索の旅ありとその種類は豊富だ。ストーリー進行に重要な情報がクエストから得られることも少なくない。怖がらずに積極的にNPCに話し掛け、受けられるクエストはどんどん挑戦してみよう。

ここでは、中盤までに発生する、比較的難易度の低い街でのクエストを中心に取り上げたので参考にしてほしい。クエストは、依頼者や関係者ごとに記し、達成によって得られる経験値と報酬を示してある。また、主人公の敵となるNPCは赤字で示した。

達成によって仲間になる可能性のあるNPC、入手可能なマジックアイテムの詳細については2月号の特集を参照していただきたい。

Beregost



Marl

ささいなことから口論になり、襲ってくる。ヒットポイント(以下、HP)は高いが、装備、攻撃力はただの町民並みだ。

EXP:650　戦利品:金貨、宝石

Firebead Elvenhair

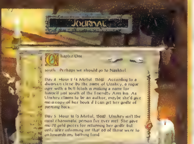
『History of the Fateful Coin』という本を探している。街中のどこかの本棚にあるので探そう。

EXP:300、Reputation+1
報酬:本(History of the Dead Three)
この本に書かれている文は長いが、ストーリーのかぎとなる。読んでみよう。

Journalを活用しよう

各クエストは、依頼者との会話によって受けられるが、英語の長文と古語のため、理解しにくいものも多い。クエストを理解しなければゲームは進まず、かといって全部理解しようとすると、テンポ良くプレイできなくなる。そこで、便利なのがJournalだ。

主人公は日記を付けているらしく、クエストを受けたり、重要な情報を手に入れると、要約したものをJournalに書き込んでいく。書き込まれたときには、「your journal has been updated」とメッセージが出る。これと会話を照らし合わせれば、おおよその依頼内容は理解できるだろう。ただし、受けても書き込まれないクエストもまれにあるので、注意しよう。



[illegible]これは[illegible]どんなクエストを受けているか確認することができ[illegible]ストーリーのかぎとなる[illegible]に記される。何をすべきか迷ったら、Journalをじっくり読もう

Garrick

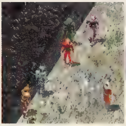
酒場Burning Wizardの前にいる。音楽家SilkeのFriendly Arms Innまでの護衛を依頼する。引き受けると、その直後に3人のスカウトマンがSilkeを連れに来るが、Silkeは彼らを殺せとパーティーに命ずる。

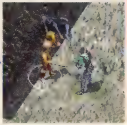
命令どおりにSilkeに従えば、3人と戦闘になるが、3人はそれほど強くはない。命令に逆らい、むやみな殺人を拒むと、Silkeと戦闘になる。Silkeは5レベル以上のMageと推察される非常に手強い相手。死者が出るのを覚悟しよう。

3人と戦った場合
EXP：15　Reputation－2
報酬：300GP（Silkeから）　戦利品：Potion of Defence×3（3人の死体から）

Silkeと戦った場合
EXP：900　報酬：Potion of Defence（3人のうち1人から）　戦利品：Potion of Invulnerability、Quarter Staff＋1、金貨。
さらにGarrickを仲間にできる可能性が生ずる。

Garrickの[illegible]Silkeと[illegible]頼を受[illegible]と、3人が[illegible]近づいてきた[illegible]いかにもあや[illegible]そうな集団だ





Silkeを倒すと、師匠の残忍な[illegible]を[illegible]たGarrickが仲間になりたいと申し出てくる。Bardがほしいときは仲間[illegible]ちなみ[illegible]ここで断って[illegible]後で話し掛ければ、仲間にできる

Karlat

Red Sheafでパーティを見るなり襲ってくる。この男も主人公にかかった賞金に目がくらんだくちだ。HPは20前後だが、打撃力が相当にあるので注意。魔法は使わない。レベル3以上になったらけんかを買おう。

EXP：270　戦利品：金貨、Bounty Notice

Tranzig

Berrun Ghastkillのクエスト（後述）クリア後、Feldpost's Innにいる。MulaheyやNimbul（各クエスト参照）を操っていたTazokの配下。戦って負けそうになるとTazokの居場所をしゃべり出す。情報を得た後、逃がすことも、殺すこともできる。逃がした場合はEXPや戦利品は得られない。

EXP：975　戦利品：Ring of Protection＋1、Wand of Magic Missiles（20チャージ）、金貨、Tazokからの親書

Zhurlong

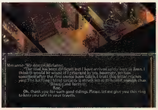
酒場Burning Wizardの中にいる。話し掛けると金をすられる。Boots of Stealthをなくしたので、見つけて持って来てくれたら金を返すと言ってくる。Bootsは、街近辺のフィールドのどこかにいるモンスターが持っている。

EXP：300　報酬：100GPに加え、盗んだ金を返してもらえる

Mirianne

マップ右端の民家にいる。夫のRoeが南の街道へ出かけたきり連絡をよこさないので心配しており、何か手がかりを欲しがっている。南の街道へ行くとRoeの手紙を届ける途中のメッセンジャーがOgrillonに殺されている。モンスターを倒すと、手紙が手に入る。これをMirianneに届けよう。

EXP：300
報酬：Ring of Protection＋1



[illegible]無事に目的地まで到着した事を知らせるものだった。不安が解消されたMirianneは、主人公の旅の安全を願ってRing of Protection＋1をくれる

Officer Vai

Berrun Ghastkillのクエストクリア後、子供Chloeが使いになってパーティーを呼びに来る。Officer VaiはBaldur's Gateからパーティーの活躍を聞いてやって来て、Bandit退治を依頼。Jovial Jugglerで以後待機している。

報酬：Bandit Scalp1個につき50GP
ちょっとした小遣い稼ぎになる

Town Crier

街の真ん中にある大きな石碑の前にいる。狂えるCleric Bassiliusが虐殺を行っており、街を治めるSong of the Morning TempleのKeldath Ormlyrは、Bassiliusに5000GP以上の賞金をかけたという情報が聞ける。

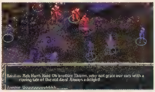
Beregost南西のフィールドに石の神殿があり、正気を失ったBassiliusはアンデッドたちを家族と呼んで、共に暮らしている。はじめ、主人公のことを親だと思い込むが、間違いに気づいて襲ってくる。Bassiliusは高レベルのClericのようで、全員がレベル4、5ぐらいにならないと倒すのはかなり難しい。

倒し終えたら、Beregost東にあるTempleの僧侶、Ormlyrに報告にいこう。重要イベントの一つ。

Bassiliusを倒すと
EXP：975　戦利品：War Hammer＋2、Gauntlets of Fumbling（呪いのアイテム、命中率-10、Dexterity-2）、Bloodstone Amulet、Bassilius' Holy Symbol（邪神Cyricの聖印）

さらに、Ormlyrに報告にいくと
EXP：1000　報酬：5000GP

最も報酬の多いクエストだ。絶対に達成しよう。



[illegible]でよみがえらせた死体を家族と[illegible]野外[illegible]暮らしている

ショートカットキーを活用しよう

実は、下のキャラクター操作アイコンはF1～F12キーに対応している。つまり、F1キーを押せばGuardを実行し、F3キーならいちばん左のQuick Weaponが選択される。これを覚えておくと、マウスでいちいちアイコンをクリックする必要が無くなるので、非常にスムーズに移動できる。

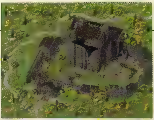
ショートカットキーはスタートメニューの「Baldur's Gate Config」で設定できる。かなり細かくカスタマイズ可能で、特に、Mage、Clericなどは、呪文別にショートカットキーを設定できるようになっている。

また、Qキーで行えるクイックセーブも冒険には欠かせない。万一の事故で死んでしまったりした場合、あるいは選択肢の現れる会話に突き当たった場合などの備えとしてこまめに行おう。通常のセーブよりかなり早く済む。なお、Qキーでセーブされたデータは「Quick-Save」という名が付けられているので、探すのも簡単だ。さらに、BGでは別エリアに移動するたびに自動セーブが行われる。こちらも未然の事故を防ぐための心遣いといえよう。データ名は「Auto-Save」となっている。これら二つの特殊セーブデータは、必ずセーブデータリストのいちばん上にある。

[illegible]

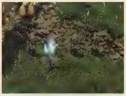
コンフィグ画面では、各Classの持つ特殊能力にまでショートカットキーを割り当てられる

Friendly Arms Inn



Tarnesh

Mage風の男。金に目がくらんで主人公を狙う。戦法はMirror Imageで分身し、Horrorでパニックに陥らせMagic Missilesでとどめを指すというもの。HPは10程度。最初に出会う刺客となるだろうが、全員レベル1では手強い相手かもしれない。所持品の中にBounty Notice(主人公の手配書)がある。今後、この手配書を手にして主人公を狙う者は行く先々で現れる。くれぐれも用心しよう。



EXP:120　戦利品:スクロール×3(Burning Hands、Magic Missiles、Shield)、Bounty Notice、金貨

おそらく最初に出会う[illegible]となるのか、このTarneshだ。かなりの強敵で、こちらがレベル1ばかりのときは、よほど運が良くない限り死人が出るだろう

Landrin

Beregostの自宅にHuge Spiderが発生して逃げてきたので、退治して家にあるブーツを持って来てほしいと依頼してくる。

ブーツを取ってくると
EXP:200　報酬:120GP

さらに、退治した証拠にSpider Body(クモの死がい)を持っていくと
EXP:200　報酬:100GP

古いワインを渡すと
EXP:300　報酬:75GP

Huge Spiderを退治したら、必ず死体や箱をチェックすること。もらえる経験値と報酬が格段に上がる。

Unshey

南の街道で、Ogreの山賊に隊商が襲われた。そのときに奪われたGirdleを取りかえしてほしいと頼んでくる。

EXP:800　報酬:70GP
この報酬は、Ogre臭いから体を洗えという風呂代のようだ。

Friendry Arms Innの南の[illegible]し外れたところで、[illegible]見した。敵は、相当な怪力の持ち主だ

Joia

城壁の外の道端でHobgoblinたちに襲われ、Flamedance Ringを奪われたので取り返してほしいと主人公に頼む。

EXP:400　Reputation+1

Nobleman

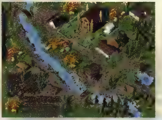
3F、左側いちばん手前の部屋のNoblemanに話し掛けると洗濯屋と間違われる。ここで、洗濯屋のふりをすると「これを洗濯してほしい」と、Golden Pantaloons(金のズボン)を渡される。

これは、プレイヤーがはけるわけではなく、鑑定しても麗しの金のズボンの歴史が語られるだけである。返しにいくと、「なんて下手な洗濯だ。しないほうがましだ」と、Noblemanに言われるが、これでクエストを達成したことになる。

EXP:100

Noblemanに手渡されたGolden Pantaloonsは、どうやら非常に由緒正しい品のようだ。しかし、何の役にも立たない

Nashkel



Neira

宿屋で主人公を見るなり、襲ってくる。Priestの呪文を使いこなす。Hold PersonやEntangleでこちらの足を止め、Spiritual Hammerで殴りかかる。HPは35ぐらいだ。

EXP:650
戦利品:Helmet of Infravision

Berrun Ghastkill

Nashkelの市長。Nashkel Minesでまったく鉄が掘り出せなくなった上に、鉱夫が次々と行方不明になったり、死亡したりといった怪事件が起こっているので、その原因究明を依頼する。最下層にいるMulaheyが黒幕なので、倒して市長に報告すればクリア。

Mulaheyは、多量のKoboldとSkeltonを呼び出し、パーティーを襲わせる。自らは武器で攻撃し、時折Priestの呪文 Hold Personでこちらの動きを封じる。負けそうになると、命乞いをした上で油断させ、さらにたくさんのモンスターを呼んで襲わせる。

また、奥の部屋にはSpecialist MageにしてマジックソードMoon bladeの使い手、Xanが捕らわれている。彼を仲間にすることもできる。

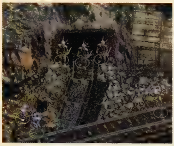
中盤のクライマックスともいえるイベントだ。時間もかかるが、得るものも大きい。

Mulaheyとの戦闘で
EXP:650　戦利品:Ring of Holiness、金貨、Mulahey's Holy Symbol、Tazokからの親書(これを読むとBeregostの街に Tranzigというメッセンジャーが潜んでいることが分かる。Tranzigのクエスト参照)

さらに、Chestの中から
戦利品:Potion of Healing×2、Potionof Absorption、Moonblade、スクロール(Web、Identify、Charm Person、Infravision、Shield)
Xanを仲間にできる可能性が生じる。

Ghastkillに報告すると
EXP:1000　Reputation+1
報酬:900GP
Nashkel、Beregostでのパーティーの知名度が飛躍的に上がる。街の人々に話し掛けてみるとよく分かる。

[illegible]兵士がパトロ[illegible]不穏なうわさは本[illegible]この街で野宿しようとすると、兵士にたたき起こされてしまうのだ



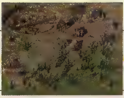
Nashkel Minesに行くと、ものものしい警備が入り口をふさいでいる。事件の原因はこの中にある

Nimbul

Berrun Ghastkillクエストクリア後、主人公の命を狙う。Mirror Imageで分身し、Horrorでパニックに陥れてMagic Missilesと武器攻撃でしとめる戦法を使う。Mulaheyを操っていた男と同一人物 Tazokが影で糸を引いている。

EXP:650　戦利品:Ring of Infravision、Short Sword+1、金貨、Bounty Notice、Tazokの親書

Nashkel Mines



Prism

狂人とうわさされる彫刻家。Nashkel鉱山南のがけで美人像の彫刻を掘っている。瞳に使うEmeraldをバウンティハンターが狙っているので、この場所を守ってほしいと依頼してくる。Prismの依頼を受けると、ハンターGreywolfが現れて、戦闘になる。Greywolfは打撃型。HPは90ぐらいだ。PrismをGreywolfに引き渡すこともできるが、その場合報酬は無い。

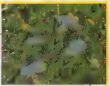
Greywolfを倒した場合
EXP：1400　戦利品：金貨、Two Handed Sword＋2

さらに、しばらくして訪れると
作品が完成している。彼は精根尽き果てて死亡、死体からEmeraldが手に入る。
EXP：1000　Reputation＋1
報酬：Emerald×2

Prismを殺した場合
EXP：35　戦利品：Emerald×2

[illegible]Prism[illegible]の左上[illegible]、巨大な顔が刻まれて[illegible]るのが分かるだろうか。これを[illegible]人で完成させようというのだ。狂人と呼ばれても仕方ない

PeldVale

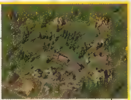


Osmadi

発狂したDruid、Osmadiが襲って来る。熊2匹を召喚して、自身は武器攻撃をしてくる。熊はそれほど強くないが、ランダムで能力が決まるらしく、Osmadiよりも強敵になる場合もある。
たいして強い相手ではないので、レベル3ぐらいで挑戦しよう。彼のかつての仲間Corsoneがパーティーに助っ人してくれる。

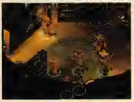
EXP：1200

Carnival



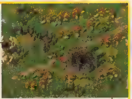
Zordial

あるテントに入ると、魔道師ZordialがBenthaを殺そうとしている場面に出くわす。彼が言うにはBenthaは魔法で人々に毒を盛り、男をたぶらかす悪女だという。
Zordialの言い分を信じるか、Benthaを助けるか選択を迫られる。会話の後、Zordialとの戦闘になるが、会話の進め方を間違えるとBenthaは必ず殺される。
ZordialはHP50強、Mageの呪文Mirror Imageで分身し、Horrorでパーティーをパニック状態にしてMelf's Acid Arrowの追加ダメージで1人ずつ倒していく戦法を使う。


Be[illegible]今まさに殺そうとしている魔導師、Zordia[illegible]ちらを[illegible]

EXP：900　戦利品：スクロール（Color Spray、Shield）、Knave's Robe
Benthaが生き残っているなら、Potion of Heroismがもらえる。

High Hedge

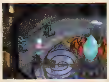


Thalantyr、Melicamp

High HedgeにはThalantyrという高名なMageが住んでいる。ただし、相当な人嫌いで、Flesh Golemを2体も人払い用に置いている。普通に訪問すると、Flesh Golemにやられてしまうが、すぐ南のフィールドにMelicampという名のニワトリに変身してしまったMageを見つけて、彼をここまで連れてきてやれば、ゴーレムは襲ってこない。
Thalantyrに話し掛けると、四つの選択肢が出てくる。ここで1→2と選択すると、3レベルまでのMageのスクロール、マジックアイテム、ポーションが買える。
さらに、会話の進め方によってはクエストが発生する。Melicampを人の姿に戻すために必要なSkull（頭がい骨）を、アンデッドを倒して持ってくるのだ。

[illegible]を聞くと、彼は魔法で姿を変えられてしまった人間だった[illegible]の中[illegible]

Me[illegible]campの姿を元[illegible]には Skullを[illegible]集めなく[illegible]ちなみに、High Hedge[illegible]には大量のSkeletonが出現する


[illegible]に[illegible]くと、Melicampを人間の姿に戻してくれる。これでクエスト達成だ

愉快なバイプレイヤー 奇妙なNPCたち

BGには、非常に多くのNPCが存在するが、彼らは名前の有無によって2種類に分けられる。
多くのNPCは、Commoner、Noblemanなどと職業や身分だけが記されて、名前は表示されない一般人だ。彼らのグラフィックはどれも似たようなもので、話す内容もうわさ程度だ。ゲームに重要な影響を及ぼすことは少ない。
一方、名前が付けられたNPCは、固有のグラフィックを持つ特殊な人間だ。彼らはクエストのきっかけとなったり、あるいは情報をくれるなど、ゲームに影響を及ぼす場合が多い。しかし、名前を持つNPCにも、なんのためにいるのかよく分からない、非常に奇妙なやつも存在する。その奇妙ぶりは、名前が付いているだけあって、かなり特殊なものだ。彼らに会ってみるのも旅の楽しみといえるだろう。ここでは2人の変なやつを紹介しよう。

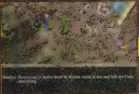
Lord Binky

Carnivalで出会うLord Binky。巨大なテントの前まで行くと、向こうからふらふらと歩いてくるのだが、なんとイルミネーションのようにきらきらと派手な光を点滅させる服を着ているのだ。パーティーに話し掛けてくるが、話題は何の足しにもならない。

[illegible]

Noober

極めつけはNashkelの川向こうにいるNooberだろう。とにかくうるさい。「おれNoober、ここ良い所だろ？」「モンスター退治してんの？」「今何時かなあ？」「おれを見るとみんなうるせえって石投げてくるんだよな」などとしつこくパーティーを追って話し掛けてくるのだ。おかげでちっともパーティーは街中を移動できない。Nashkelを移動するときはNooberに注意だ。


N[illegible]られる

[illegible]んまりうるさいので殺してみ[illegible]嫌がられている[illegible]のReputationは下がらない

フィールド

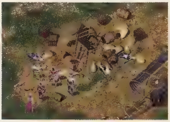
以下のクエストは、名前の付いていないフィールドで発生するものだ。おおよその場所を書いておくので、自力で探し出してほしい

Brage

動乱の中、Nashkelの南にある都市 Amnから多数の兵士がNashkelに送り込まれていた。度重なるBandit(山賊)の被害となぞの鉄不足、Nashkel Mineでの鉱夫の失跡と変死、そして、何よりBaldur's Gateの街との紛争に備えてのことである。

ある時、兵士たちの司令官Brageがなぞの失跡を遂げる。Temple of Helmの僧侶Nalinに話を聞くと、どうもBrageはのろいによって正気を失い、荒野でキャラバンの虐殺を繰り返しているらしい。

Nashkelの西にあるフィールドに赴くと、破壊され皆殺しにあったキャラバンと、Brageに会うことができる。Brageののろいは、彼のなぞかけに正しく答えることができなければ解けない。選択肢は七つある。ここでどの答えを選ぶかによって、展開と報酬が変わってくる。


[illegible]

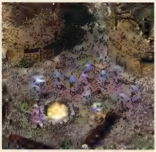
Xvartの村

Nashkelからはるか西の山地に、モンスターXvartの村を発見する。近づくと20体以上ものXvartが侵略者であるプレイヤーに襲い掛かる。とはいえ、Xvartは弱いのでSleepで眠らせれば楽勝だ。

全員を倒すとNexlitになじられ、親切なUrsaが敵を討ってくれると語る。このNexlitを殺すと、Ursa the Cave Bearが敵討ちに現れる。倒すのは容易だが、何とも後味の悪いイベントだ。Xvartを倒して得られるEXP、戦利品はほかで遭遇した場合と変わらない。

なお、村のそばにある洞くつの中を探ると宝を手に入れることができる。

EXP:650(Ursa the Cave Bear)
戦利品:Morning Star+2、Potion of Fire Resistance、Bracer of Bluntness(洞くつの宝)


[illegible] Xvartが飛び出してくる

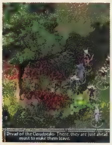
Dryad

Nashkel 西の森には、魔力によって育った巨大な美しい木がある。その樹に宿るDryad(木の精)が、木を傷つける人間たちを懲らしめてほしいとパーティーに懇願してくる。

依頼を受けると、悪漢兄弟 Krumm と Caldoと戦うことになる。兄弟の誘いに乗り、Dryadと戦うこともできるが、弱いものいじめとしてReputationが下がってしまう。

Dryadを助けた場合
2人を倒すと
EXP:175×2 戦利品:Golden Girdle、Potion of Healing
2人を倒した後Dryadに話し掛けると
EXP:500 報酬:Potion of Healing

Dryadを殺した場合
EXP:975 Reputation−1
戦利品:Potion of Healing、Antidote



[illegible] 助けを求めてくる

Borda

Nashkelからはるか西の山地で、インチキマジックアイテム行商人Bordaに出会う。彼の売るアイテムはすべてまがい物だ。商品内容は以下のとおりだ。

Extra Healing Potion(25GP):飲むと泥酔してしまう。ペナルティを受けた上、Charismaが一時的に下がる

Protection from Petrification(25GP):石化防止どころか、使用したキャラクターが石化する

Protection from Magic(100GP):読むとSTRが3に低下

商品を一つ買うとBordaはいなくなるので、返品もできない。少々悪どいがBordaを殺してしまうこともできる。この場合はReputationは下がらず、戦利品も豊富だ。

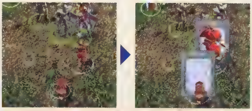
EXP:900 戦利品:インチキ商品3点、金貨、スクロール(Color Spray、Web)、Short Sword+1

Albert

Nashkel Mines西の山地で、少年Albertがペットのオオカミ Ruffyを探している。手伝うと答えると、Chew toyを手渡してくれる。これがあると、Ruffyは襲って来ることなく、主人公の後をついてくる。

無事にRuffyを連れてくると、Albertは本性を現して巨人に姿を変える。(ただし、襲ってはこない)その後、Dimension Door(次元の扉)を呼び出して帰っていく。

EXP:1000
ちなみに、少年時のAlbertはものすごく強い。変身後も強い。試しにセーブしてから戦ってみるのもおもしろい。


[illegible] 変身したAlbertは[illegible]

Driennne

Nashkel西の森で、少女Driennneの飼い猫、Pixieが滝つぼに落ちてしまった。滝に行くと死んだ猫(Dead Cat)を見つけることができる。Driennneに猫を渡すとクエスト完了。

EXP:200 報酬:スクロール(Protection from Undead)

2月号からここが変わった 最新バージョンでの変更点

2月号でもバージョンが上がったことによって加えられた変更について書いたが、今回評価に使ったCD-ROMでさらに数々の変更点が発見された。GOLD版の一歩手前のバージョンだというのに、変更点はバグの修正にとどまらない。着々と進む開発には感心させられる。以下が、掲載した内容に関しての変更だ。

- Candlekeepの街でけいこをつけてくれる弓使いErikが本気で襲ってくる。乱心でもしたのだろうか。倒すと経験値と戦利品が手に入る。
- 仲間になるKhalidの能力値が変更された。Fighterでありながら Strengthが13しかなく、あまりにも頼りなかったKhalidだが、今回のバージョンでSTRは15に変更された。これでもまだじゅうぶんとは言い難いが、ずいぶん戦闘が楽になるはずだ
- Minscの居場所が、Nashkelの貯水層前からGarrick(兵士詰め所)前に移動し、見つけやすくなった。ちなみに彼の「友人」ハムスターのBooも健在。グラフィックがかわいらしく書き換えられた
- 同じくNashkelを拠点とする絶叫Mage、Edwinの居場所も風車小屋の前から橋の上になり、スカウトが楽になった
- Branwenのグラフィックが変更された。Clericなのに剣を持っているグラフィックに疑問を感じていたが、今回、彼女の職業にふさわしいものに変更された

[illegible] 見つかった

主人公はなぜ狙われているのか ストーリーの核心に迫る

BGでは、プレイヤーは自分の好きな順でさまざまなエリアに行き、クエストを受けることができるが、その一方で、メインストーリーも存在している。ストーリーは「Chapter(章)」で区切られ、例えば、養父Gorionが倒れるイベントが終了するとChapter1に入るといった具合になっている。新しいChapterに入ったり、イベントが起きると説明文が流れるが、かなりの長文だ。そこで、中盤までのメインストーリーの流れを紹介しよう。

Chapter2を迎えてから、あるタイミングで休息を取ると、亡くなった養父Gorionが夢に現れる。Gorionは主人公に「立ち止まるな、前に進むのだ」と力強く啓示を与える。夢から覚めると、Race(種族)やClassに関係なく主人公はSpecial AbilityとしてCure Light Woundsを行使できるようになる。

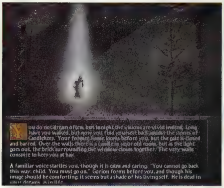
しかも、どうやらその力はPriestの同名の呪文とは違うようなのだ。通常は、呪文を唱えた後に発動するのだが、これは一瞬で発動される。ストーリーが進むと、さらに暗示的な夢を見るイベントが起こり、主人公はそのたびに新たな能力に目覚めていく。常識では考えられない能力を発揮する主人公の正体はいったい?

また、なぞと言えば、始まりの街Candlekeepを出てから、次々と主人公を狙う刺客が現れる。どうやら裏の世界では主人公はかなり有名なようだ。刺客を倒すと手に入るBounty Noticesには次のように書かれている。

「悪意の元に生きる諸君すべてに告げる。Gorionの養子(主人公名)の首に賞金がかけられた。Candlekeep付近で最後に所在が確認されたが、かの者は速やかに始末しなければならぬ。やつを殺した証拠を持つものには、報酬として最低でも200GPを与えよう。(後半略)」

中盤までに手に入る情報はこれだけだ。しかし、ストーリーが進めば、主人公がなぜ狙われるのかが明らかになっていく。それは、賞金稼ぎが普通に犯罪者を追うような単純な理由ではないのだ。

ドラマチックな展開に目が離せなくなりそうだ。



夢枕に立ち、前へ進めと主人公を促すGorion。彼は主人公の本当の出自について知っていたに違いない

Bounty Noticeを読むと、200GPの賞金が自分に懸けられていることが分かる。GorionがCandlekeepを離れようとしていたのも、敵に居所を突きとめられたからだった。ちなみに、ストーリーが進むに連れて文面は変わっていく

BGインターネット周辺情報

BGは、発売されるかなり前から盛り上がりを見せているゲームだ(日本での販売元はセガ・エンタープライゼス http://www.sega.co.jp/sega/pc/)。かなり深い情報や便利なツールを提供するサイトがすでに存在する。その中でお勧めのものを紹介しよう。

ファンサイト

BGChronicles

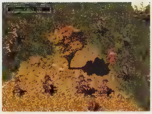
http://www.bgchronicles.com/

とにかく情報、情報、情報の山。いったいどこからかき集めたのか、ニュースと情報提供に終始している。BG新聞とも言えるサイト。アクセスするたびにトップの絵柄とゲームの紹介が変わるのも面白い。リンクも豊富だ。ただし、重い。回線状況によっては画像が全部表示されるのに5分近くかかることも。ISDNユーザ向きか。

Bgrealms

http://www.bgrealms.com/

掲示板、公式サイトやメディア、ファンの声などから情報を集めたニュースサイト。Bgchroniclesよりユーザーに近い視点で運営されている。デスクトップテーマが提供されているのが面白い。


手に入るファイルの一例。Fighter-Mageが延々とFireballでGnollを虐殺する、非常に嫌なスクリーンセーバー。心がなごまない

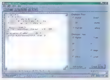
ツール&ファイル

BGScriptor

http://www.bgchronicles.com/scriptor/

BGでは、AI Scriptを設定することでNPCの戦闘時の行動パターンを決めることができる。本来はいくつか用意された中から選択するのだが、これをユーザーの思いのままに作ってしまおうという意欲的なソフトウェアがBGScriptorだ。

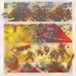
26KBと軽くてシンプル、ダウンロードも簡単で使いやすい。何より驚くのは、製品版がリリースされるかなり前から、このようなユーザー製のサポートウェアが出回っていたことだ。海外ではAD&Dの認知度は非常に高い。BG熱の高さを思い知らされる。


行動を起こす条件を設定し、行動内容を選んで「OK」を押すだけで、簡単にScriptが記述される。BGをプレイしていれば、すぐ使うことができるだろう。条件は、「敵が○フィート以内に近づいたとき」「自分のHPが○%以下のとき」など、かなり細かく決められる

Bgcomic

ftp://ftp1.interplay.com/pub/misc/bgcomic.zip

BGを題材にしたコミックが公式サイトで紹介されていた。圧縮ファイル状態で1.9MB相当の容量だが、話の種に読んでみるのもいいだろう。ゲーム内のNPCが登場する。いかにもアメリカンコミックらしい内容だ。


ちなみに、このコミックの内容とメインストーリーは同じではない。攻略のヒントにはならないが、BGの世界観を知るヒントにはなるかも

HOVERRACE

タイトルどおり、無料で遊べる国内外のネットワークゲームを紹介するこのページ。今回は2本のゲームを紹介する。1本目は、Grokksoft社制作の「HOVERRACE」。簡単な操作で、スピーディーかつエキサイティングなホバーレースが楽しめる。

文／杉山淳一

ホバークラフトと言うよりカーリング!? 硬くてスピーディーなレースゲーム

当たって跳ねて目が回る 白熱のサーキットレース

ホバークラフトというと、ふわふわとしたイメージがあるが、「HOVERRACE」でのホバークラフトはガチガチに硬く、ライバルやサーキットの壁に当たるたびに勢いよく跳ね返る。ホバークラフトというよりは、カーリングやエアホッケーのパックに乗って走っているような感じだ。

このゲームで勝利を目指すためには、何よりもまずコントロールをマスターすること。ホバークラフトは慣性が効いているため、左右にかじを取っただけでは思いどおりに曲がらない。右に曲がるためには、左後方にジェット噴射できるように思いきり向きを変え、とりあえず進行方向を確定させてから、少しずつホバーの向きを合わせていく。説明するのは簡単だが、やってみるとなかなか難しい。

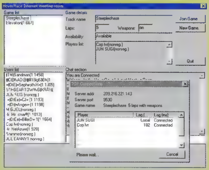
スピーディーなレース展開 ミサイルでライバルを妨害できる

HOVERRACEをプレイするには、クライアントソフトをホームページ（http://www.grokksoft.com/fhover.html）からダウンロードして、インストールしよう。ゲームを起動すると、インターネットモードから対戦サーバーに接続できる。

対戦サーバーはNewbie's_Room、Pro_Roomなど六つの部屋に分けられている。チャットルームでゲームを立ち上げるか、だれかが立ち上げたゲームに参加すれば、いよいよゲームスタートだ。

コースは難易度別に3種類あり、難易度が上がると起伏が激しくなったり、加速エリア（黄緑色のエリア）ができたりと、変化に富んだコースになっていく。また、攻撃可能な設定にすれば、Ctrlキーでミサイルを発射できる。このミサイルには破壊力はないが、当たれば機体がこまのようにスピンして制御不能になってしまう。ライバルの走行を邪魔する効果は大きい。

スタート前の緊張の一瞬。画面左上のゲージはスピードメーターを示し、その下にコースマップが表示される。画面右上のゲージは残りの燃料を示す。チャットメッセージは画面中央に表示される

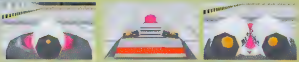


左上のゲームリストで参加したいゲームを選び、右側の「Join Game」で参加できる。ゲームが表示されていなければ、「New Game」でゲームを設定しよう。すぐに参加者が集まる。みんな走りたくてウズウズしているのだ

ただし、ミサイルも壁などの障害物に当たると跳ね返ってくるので、くれぐれも自爆しないように気を付けよう。

グラフィックを256色に限定し、解像度を小さくしたせいか、ゲームはとてもスピーディーだ。同時に8人も参加すれば、激しいぶつかり合いとミサイルの応酬となり、どこを走っているのか分からなくなるほど揺さぶられる。高いところにとどまって砲台と化しているホバーがいたり、ゴールした後もミサイルでバトルを続けているライバルもいて、まるでお祭り騒ぎだ。

壁が真っ赤に塗られたエリアは、コース唯一のピットエリアだ。ここで燃料を補給できるが、ライバルの狙い撃ちに遭う危険も多い



有料レジストを取得すると、真ん中と右のアップグレードされた機種を使用できるようになる

Information

OS：	Windows 95/98/NT 4.0
CPU：	i486 66MHz以上（Pentium推奨）
メモリー：	8MB以上
ビデオ：	PCIまたはVESAビデオカード
HD容量：	8MB以上
サウンド：	DirectX互換のサウンドカード

ハマリ度ランキング 金メダル

なんといってもスピード感がいい。256色モードながら、グラフィックも安っぽくない。単純なゲームだが、テクニックを身に付ければ、うまくコーナリングできて気持ち良い。要求されるマシンスペックも低めで好印象だ。

SEA RACERS

2本目に紹介するのは、インテル制作の「SEA RACERS」。海上でボートを乗り回し、ライバルのボートを攻撃しながらポイントを獲得していくアクションゲームだ。簡単な操作性で手軽にプレイできる。美しい海をパワーボートでスムーズに動き回るのは、とてもそう快だ。

地中海に眠る伝説の宝を求めて パワーボートで繰り広げる攻防戦

ボートで海を駆けながら ライバルのボートを倒せ

「SEA RACERS」は、パワーボートを駆ってポイントを稼いでいくゲーム。最終的な目的は、海のどこかに眠る古代の財宝を探し出すことだ。レーダーに疑惑のエリアが表示されるが、探し当てたらどうなるのかはなぞに包まれている。

まずは、ホームページ(http://www.connectedpc.com/cpc/searacers/getitnow.htm)からクライアントソフトをダウンロードしよう。インストールが終了したら、ホームページの「new user login」でアカウント登録をすれば、ログインできるようになる。

4種類のパワーボートから好みの船を選んでログインすると、すでに戦いは始まっている。＋／ーキーでレーダーの範囲を変えたり、1～3の数字キーで視野モードを変更しながら、ライバルのボートを探し出して攻撃しよう。特にスタートラインやゴールラインが決まっているわけではなく、アイテムを拾ったり、ライバルのボートを攻撃しながら、海上を探索するのだ。

Spaceキーを押すと、緑色の弾を発射できる。弾が敵に当たると、ペチャッとはじけて、ダメージを1ポイント与えられる。この弾は海草製という設定だが、どうみてもスライムかヘドロのようだ。敵に撃たれて着弾すると、コクピットにへばりついて気持ち悪いことこの上ない。ちなみに、着弾するたびにダメージゲージが減っていき、5発被弾すると沈没してしまう。

選べるボートは4種類ある。色と形が違うだけで性能に差は無い。NPCの場合は、ボートの色によって行動パターンに違いがあるようだ

敵のボートを攻撃して沈没させたり、海上に散らばっているアイテムを拾うとポイントをゲットできる。ただし、このアイテムがくせもので、ダメージを受けたり、ポイントが減らされるトラップアイテムもある。また、サーバーに接続している間もポイントは消費されていくので、高得点を得るのはなかなか大変だ。

日本からのプレイでも タイムラグがなく快適に遊べる

ポイントは1日単位と累計期間で集計される。高得点になると、ホームページのランキングコーナー「Hall of fame」に発表される。ランキング入賞者の何人かに電子メールで聞いてみたところ、コンピューター関係の開発者や技術アナリストが多かったようだ。仕事柄、インテルのホームページにある技術情報を読みに来て、たまたまこのゲームを発見し、いつのまにかハマってしまうらしい。

一斉攻撃を受けて、ヘドロまみれになってしまった。MMX対応CPUを持っているなら、F11キーを押すとグラフィック表示がきれいになる

サーバー環境はしっかりしていて、日本からのプレイでもタイムラグはまったく無い。ただ、あえて言わせてもらえば、ボートの割には動きがクイックでリアル感に欠ける。海上なのに、慣性が働いていないのだ。そこを気にしなければ、ギリシャ沿岸をモチーフにした美しい海を、滑るように流していくのは、とてもそう快だ。対戦にハマると、時間がたつのを忘れてしまうことだろう。

カーソルキーで移動、Spaceキーで攻撃だ。弾は無制限に発射できる。右側にある表示は、上からレーダー、スコア、参加人数となっている。スコアの左にあるのがシールドメーターで、被弾するたびに減っていく。なお、沈没してもすぐに復活できる

ハマリ度ランキング 銅メダル

ノンプレイヤーキャラクターもたくさんいるので、1人しかログインしていなくても、ちゃんと遊べるのがうれしい。日本からの接続でも快適にプレイできるが、チャットはできないのが残念。

Information

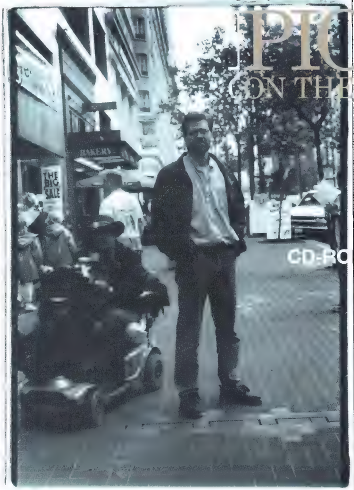
OS：	Windows 95／98
CPU：	Pentium 90MHz以上 (MMX Pentium 166MHz以上推奨)
メモリー：	16MB以上
ビデオ：	800×600ドット、256色、VRAM 512KB以上 (1024×768ドット、6万5536色、VRAM 2MB以上推奨)
HD容量：	8MB以上
サウンド：	Windows 95対応サウンドカード
モデム：	14.4kbps以上(28.8kbps以上推奨)
注意：	ファイアーウォールの設定がある会社や学校からのアクセスでは、マルチプレイができない場合がある。ただし、NPCとのゲームは可能。

Rand

PIONEERS ON THE DIGITAL FRONTIER

ジャンルを開拓したゲーム界の巨匠たち

The man also known as Atlas passionately tells the story behind the world of D'ni.



1987年、銀行のシステムアナリストとして活躍していた彼は、弟のRobyn Miller(ロビン・ミラー)と共にCyan社を設立。当時盛り上がりの気配を見せていた、子供を対象にしたソフトに的を絞り、「THE MANHOLE」など独特の世界観のあるインタラクティブエンターテイメントを手掛けた。1993年に「MYST」を発表し、CD-ROMソフトとしてはWindows 95に次ぐ史上2番目の売り上げを記録している。1997年末には続編の「RIVEN」を世に送り出した。

CD-ROMタイトルの定番「MYST」を生み出したグラフィックアドベンチャーの巨匠

Rand Miller

1人称視点で、高画質なイメージをクリックしながら進んでいく、という不思議なコンセプトのソフトが発売されたのが1993年。驚嘆すべきことに、発売から5年以上たった現在でもヒットチャートにその名をとどめている。

開発者であるRand Miller(ランド・ミラー)に言わせると、「MYST」は一生に一度起こるか起こらないかの奇跡である。手に取った人々を幻想的な風景に引き込んでいったMYSTは、その後、既製のアドベンチャーゲームとは一線を画したジャンルを形成していった。続編として同じく成功を収めた「RIVEN」と共にクリエイターとしての秘話を伺った。

銀行で働くサラリーマンが家族に後ろ指をさされながら独立

Play Online(以下、**PO**)　「MYST」を作ったミラー兄弟と言うと業界ではもはや古株に数えられますが、実際ミラーさんは古くからプログラマーとしてご活躍されているようですね。

Rand Miller(以下、**RM**)　弟のロビンといっしょにCyan社を設立したのは、MYSTの誕生の5年以上前にもなりますが、当時私はテキサス州で就職し、ロビンはワシントン州シアトル市の学生でした。仕事はまだ続けていましたから、ゲーム制作はまだ私にとって副業でしかなかったんです。

PO　それで結局は独立されてしまうんですよね。御家族の反応なんていかがでしたか?

RM　今でこそ成功したからいいものの、金銭的にも申し分のない仕事をしていたわけですし、随分と心配だったでしょうね。ゲーム業界はそのころようやくメジャーになりつつあったと思いますが、いい大人になった兄弟が2人して再出発したわけですから。

PO　テキサスではどんなお仕事をなさってたんですか。

RM　銀行で、システムアナリストとして10年ほど働いていました。

PO　高給取りじゃないですか。すごい方向転換ですね(笑)。

RM　ゲームで生活できるなんて考えても見なかったけど、こっちのほうが居心地いいよ(笑)。妻の家族は、私が本当に変になったと思ってたらしいですから、MYSTが成功して本当に良かったですよ(笑)。

PO　デビューは「THE MANHOLE」というアドベ

Miller

ンチャーゲームでしたね。

RM　“インタラクティブ絵本”と言ったほうがいいかも知れませんね。

PO　インタラクティブ絵本？

RM　ええ。もともとこのソフトは、画面の角にアイコンが付いていて、そこをクリックすると次のページに行けるような本になる予定だったわけです。それが、ごく初期段階でTHE MANHOLE、ついてはMYSTの基になるゲーム形態というのが、ほとんど偶然から出来上がっていったわけです。偶然と言ったのは、ロビンが紙とえんぴつを使って、まず最初のページとなるマンホールと消火栓の絵をスケッチしました。それで、今度はそのマンホールに入っていってというように、ページをめくるのではなく、その世界に入り込んでいくスタイルが出来上がったんです。

PO　では、MYSTは、THE MANHOLEが進化していったものだと考えていいですか。

RM　そうですね。実際、その後にもう2作、「COSMIC OSMO」と「SPELUNX AND THE CAVES MR. SEUDO」を制作していますが、これらを順番に見ていくと、われわれのアイデアがどのように精巧になっていったか、どのように変化していったかがよく分かると思います。

日本企業からの支援により MYSTの制作が可能になった

PO　MYSTが生まれる直接のきっかけというのは何だったんでしょうか。

RM　日本のサンソフトが、われわれの作品を高く評価したらしく、あちらから「高度なグラフィックを使ったCD-ROMタイトルを作ってほしい」という要請があったんです。

PO　CD-ROMがちょうど普及し始めたころでしたからね。先見性のある会社が日本にもあったんですね。

RM　それで投資をしていただいて、MYSTの制作が本格的に始まったのです。MYSTの企画はそれ以前にもあったのですが、アメリカの販売会社を回っても拒否されてばかりだったんですよ(笑)。

PO　サンソフトは最初どういう反応を示しましたか？

RM　そのころはガレージの屋根裏を改造してオフィスにしていたんですが、日本から社長さんが来ることになって困っちゃってね。みんなで相談したんですが、結局自宅にお招きしてそこで交渉したわけです(笑)。

PO　ははは(笑)。日本のビジネスマンから見ると、おそらく随分心細かったんじゃないですか。

RM　「投資してるのに、なぜオフィスを構えないんだ」とかおっしゃられたんですが、「いやいやオフィススペースよりゲームを作る機材にお金をかけてるから」って説得しました。お帰りになるときに空港まで送っていったら、家に戻るための交通費までいただいちゃって、同情していただいたのかなぁ(笑)。でも、信頼してもらったおかげでMYSTができたわけですし、サンソフトとは現在もいい関係が続いているんですよ。

PO　大作の影にほのぼの風景あり、ってとこですね。

RM　でも、制作は大変だったんですよ。兄弟の役割分担としては、私がプログラムを含めた技術部分を、ロビンがアートディレクターとしての仕事を担当し、ゲームデザインは双方の立場で意見を交換して協力し合いました。技術部分で言えば、CD-ROMの容量の多さを活用するためにムービーを挿入することにしたんですが、2人とも撮影の方法なんて知らなかったんで、ガレージに青い幕を垂らしてビデオを撮ったんです。

PO　兄弟2人で出演されてましたもんね。ほかに有名なところではトイレにストローを突っ込んで録音したこととか(笑)。

RM　ええ(笑)。ボコボコいう泡の音を出すために。あれはいろいろ試したんですが、コップだとか鍋でやっても深みのある音が出なかったんですよ。トイレだと上手く反響して大成功だったんです。

PO　その苦労が功を奏して、成功に結びついたわけですが、制作時からヒット作になる予感はありましたか？

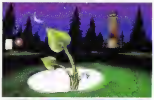
RM　うーん。当時は田舎にいましたし、販売はBroderbund Software社に任せてましたから、実際どれくらい評判がいいのかよくわからなかったんです。インタビューの話も来なかったし、広告も出さなかったくらいですからね。当初は「売れている」と聞いて、ロビンと「10万本売れたらどうしよう？」とか話してました(笑)。

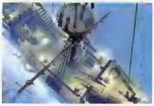
MYSTの世界観の手本は『スター・ウォーズ』だった!?

PO　少し後戻りして、MYSTのアイデアが浮かんでいった過程について、もう少し詳しく聞きたいのですが。

RM　先ほどもお話ししましたが、MYSTの世界であるD'NIは、過去の経験の積み重ねで成熟していったんです。読んだ本、遊んだゲーム、見た映画、旅先の風景がすべて複雑に入り交じって、独特のものに仕上

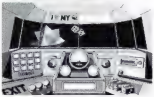
THE MANHOLE



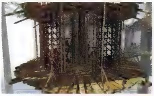


1987年にリリースされたこのタイトルは、Macのハイパーカードを駆使して制作され、インタラクティブメディアとして数々の表彰を受けた。オリジナルは白黒だが、1990年には業界初のCD-ROMエンターテイメントとして再出版されている

COOSMIC OSMO



MYST



恐ろしいほど細かなディテールで描かれたMYSTの世界は、見る人すべてを驚かせた。当時、普及し始めていたCD-ROMドライブと同じほど売れていたのもうなずける

MYST

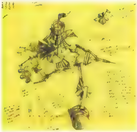
MYSTのストーンシップで、ロビン氏扮するSirrusが使っていた寝室。美しいグラフィックの裏には、親子、兄弟の愛と裏切りが渦巻く凄まじいストーリーが見え隠れしていた

ランド・ミラーのゲーモグラフィ

年	タイトル名
1987年	THE MANHOLE
1990年	COSMIC OSMO
1991年	SPELUNX AND THE CAVES OF MR.SEUDO
1993年	COSMIC OSMO AND THE WORLDS BEYOND THE MACKEREL
1993年	MYST
1997年	RIVEN：THE SEQUEL TO MYST
1998年	AGES OF MYST

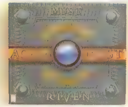
R a n d

MYST



企画段階で、ロビン・ミラー氏によって描かれたストーンシップ。ロビン氏は、船に異常なほどのこだわりがあるらしく、そのほかの作品にも多く登場している

PRESENT



ランド・ミラー氏へのインタビューを記念して、1998年10月に発売されたMYSTとRIVENの記念版「AGES OF MYST」を1名様にプレゼントします。美しいパッケージを汚さないようにと、裏面にミラー氏にサインをしていただいています。ご希望の方は、アンケートはがきのプレゼント希望番号欄に「AGES OF MYST」と明記して、編集部までお送り下さい。なお、締め切りは2月24日(4月号発売日)です

がっていったんじゃないかと思います。

PO 具体例を挙げて、これがD'NIのモデルだ、みたいなのはないんですか?

RM D'NIの世界は確実にわれわれのオリジナルだと断言できますが、スタイルよりも、世界観を制作する創造性に一役買ったものを挙げるなら、トールキンの『指輪物語』やC.J.ルイスの『ナーシア戦記』といったファンタジー、そのほかいろいろなSF空想本など、とにかく壮大な世界を描いたものを読むのが好きでした。映画の影響を考えると、まず思い浮かぶのが『スター・ウォーズ』でしょうね。

PO 意外ですね。何から何までMYSTとは違うような気がしますが。

RM ジョージ・ルーカスのすごいところは、彼の映画の中にスター・ウォーズの世界観をそっくりそのまま再現してしまったことでしょう。映画の1コマ1コマにその世界観が漂って、深く独特な世界が広がっています。このことはわれわれだけでなく、多くの人を共感させた重要な要素だと思うのです。

PO なるほど。ところで、ゲームはよくプレイされてたんですか?

RM ええ、ゲームは好きでしたよ。私が初めて遊んだのは、IBM360タイムシェアリングシステム上で動作する「ルナランダー」というアドベンチャーでした。当時は高校生でしたが、ゲーム制作がしたいと思うようになっていたのは、そのころからでした。もちろん、家庭用のコンピューターなんてまだなかった時代ですから、学校のマシンで遊んだりしてたんです。その後、最も影響を受けたソフトを挙げると、やっぱり「ZORK」かな。テキストベースのアドベンチャーで今のものとはずいぶん違いますが、何かプレイしていて引き込まれていくような錯覚が起こったのを覚えています。

プレイヤーがストーリーを決める自由度の高いゲームにこだわる

PO MYSTで"グラフィックアドベンチャー"というジャンルが確立されるに至るわけですが、ミラーさんの役割として技術面で考慮したことは?

RM CD-ROMでのゲーム制作ということを念頭に考えました。そのころはCD-ROMもシングルスピードで、3D技術もそれほど進歩しておらず、MYSTで考えていたクオリティの高い画像では、リアルタイム探索は不可能だと判断したんです。それから QuickTimeが登場して間もなくでしたから、CD-ROMがムービーに適したメディアだと思っていました。その結果、CD-ROMの普及と比例してMYSTの売り上げも延びていったんだから、非常にタイムリーな登場だったと思います。

PO ゲームプレイについても伺っておきますが、当初突然この不思議な世界に放り出されて、何を目的にプレイすればいいかわからない、という批評がありましたね。

RM ええ。何しろ状況が分からないままに探索するのがこのゲームの目的だったんですから、われわれも初めは、この事がそんなに問題になるとは思っていなかったんです。プリンセスを助けるとかいうレベルではなく、プレイヤーが何も知らない環境に自分が置かれた時に何をするのかを考えてもらい、感情的に引き込まれていくことがこのゲームのすべてなんですよ。

PO ミラーさんが考えるアドベンチャーゲームというのもそのあたりなんでしょうか。

RM "アドベンチャーゲーム"の定義は、人それぞれに違うでしょうから言及はしません。しかし、私が目指す"インタラクティブな世界"というのが何であるのかと言えば、やはりスタートからエンディングまで指図されるままに進んでいくのではなく、もっと自由度の高い世界なのです。実際ストーリーという概念を歴史的に見ても、「ある人が生まれてこうなった」とか、「彼がそう考え、このように行動した」という直線的なものですよね。われわれが今の時代でやろうとしていることは、語り手自体を取り払って、プレイヤー自身に形成させるという、新しいストーリーの体系を制作していくことなのかも知れません。

PO 「RIVEN:THE SEQUEL TO MYST」(以下、RIVEN)では今お話しされたあたりが究極的に煮詰まったんでしょうか。

RM そうですね。だからRIVENでは、MYSTのように初めに世界を構築していくのではなく、ストーリーを考え、環境や風俗といった背景を練り上げることからスタートしたんです。この机にも、この道にも歴史があり、物語がある。それくらい世界観を重要視していました。その世界を語るのではなく、そこに生きてもらうための下地を制作したんです。

制作に4年をかけた超大作RIVEN

PO RIVENは世界観が前作と随分と変化しますね。

RM MYSTの成功で、好きなだけコストがかけられたというのもありますが(笑)、リチャード(Richard Vander Wende)がチームに参加したことも大きいでしょうね。

PO ディズニーにいたという人ですね。

RM 初めて会ったのは、とあるエキスポでMYSTを

Miller

展示していたときだったんです。われわれの顔を雑誌で見て知っていたらしく、彼の方から話し掛けてきました。自分の描いたアートを持っていたんですが、すごくセンスが良かったんですよ。リチャードがディズニーで、『アラジン』のアートを担当していたということは後で知ったんです。彼がいなければ、RIVENはあれほどまで格好良くなってなかったでしょうね。

PO RIVENのような独創的な世界を持った作品の場合、頭の中に浮かんだイメージを相手に伝えるのが難しかったのでは?

RM 確かにそれはありましたね。私がイメージしたことを言葉やスケッチで提示しても、まったく違うアートに変ぼうしてしまうということが何度かありました。でも、美術部分はロビンが得意とする分野で、結果としてはいつもさらに良くなっていったわけですから、それはそれで良かったんです。私は技術的な部分からなにが出来うるかを考え、実行することに専念してました。

PO 開発に4年もかかったのはなぜでしょう?RIVENのリリース後にロビンさんが退社したのは、一部には兄弟げんかが原因だと報じるメディアもありましたね。

RM ははは(笑)、その話しね。それってマスコミが面白おかしく書き立てちゃったんだよね。彼はアーティストとしての新しい道を探求しただけで、今ではハリウッドで頑張ってますよ。開発に4年もかかったのは、われわれが前作よりいいものを作ろうと意気込んでしまったからでしょうね。

PO アートの量で見るとMYSTの5倍はあると聞きました。

RM そうなんですよ。当初はSGIマシン1台買ってハナタカだったんですが、全然足りないことに気付いてね(笑)。納入数週間前にもここのグラフィックが足りないとか指摘されて、大変でした。

次回作は過去の作品と違うものに マルチプレイヤーゲームにも興味がある

PO RIVENの開発中は、"MYSTの続編である"というプレッシャーが大変だったんじゃないですか。

RM ファンや販売元からは、あまり感じませんでしたね。RIVENがMYSTより面白くなるのは分かっていましたし、どうすればさらに良くなるかということを考え続けてたんで、自分たち自身との戦いであったとは言えますね。MYSTは時代のニーズにマッチして、ジャストタイミングで発売された作品なんですよ。われわれにそのチャンスが巡ってきたのは幸運なことだと思ってますし、それが二度起こるとは期待してませんでした。

PO 私も遊びましたが、ゲームとしては絶対RIVENの方が上ですよね。100万本売ったというのはそれだけでも大作であると思うんですが。

RM そうですね。今は次回作を作るための技術の選定をやっているんですが、ちょっと違う形のものにしたいと考えています。

PO 3D技術もここ数年で随分と向上しましたし。

RM リアルタイムのインタラクティブ世界も可能かもしれませんね。それから、大人数型のマルチプレイヤーゲームにも興味を持っているんです。あれは非常に新しいエンターテイメントであると思います。

PO RIVENはバイオレンスがほとんどなかったですが、その辺のご意見は?

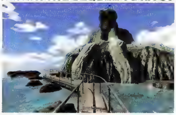
RM 今のゲームが、ほとんど暴力描写の垂れ流しであることは憂慮しています。見せる側として、そのインパクトについてもっと責任を持つべきですね。人類があらゆる芸術分野において何百年もかかって築いてきた、"反面教師としての暴力描写"がまったく生かされていないじゃないですか。バイオレンスの裏に、ある種のメッセージが必要ではないかと思います。

PO ゲームにも、映画のように、エンターテイメントとその対角にある大衆アートというのがあってもいいということですね。でも、続編ではその部分をクリアした暴力描写付きのソフトを企画中ということはありませんか(笑)?

RM うーん。私自身にまだ暴力を語れるだけの資格がないんじゃないかな。RIVENまで制作して、コンピューターというツールを使った"職人"にはなり得たと思います。でもさらに人間性について突っ込んだ表現ができるような"芸術家"のレベルに達しはいませんね。私の生涯の目標はその域に近づいていくことなんですよ。

インタビュー/奥谷海人、写真/Shinya Aizawa

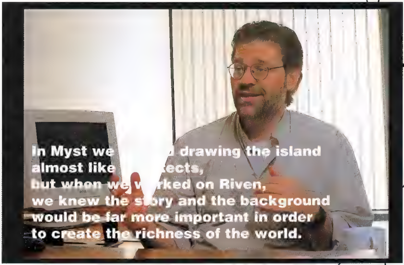
RIVEN : THE SEQUEL TO MYST



1997年末に発売されたRIVENは、売り上げではMYSTに遠く及ばないものの、グラフィック、ゲーム性では確実にMYSTを上回っており、各メディアの評価も高かった

RIVEN : THE SEQUEL TO MYST

作品の中には、ランド氏、ロビン氏、ウェンデ氏の「子供たちの顔がゲームのどこかにそれぞれ隠されている」とミラー氏は言う。偶然見つけた筆者は心霊現象だと思っていた



1999年半ばに登場するDirectX 7で新たにサポートされる機能の一つに、立体眼鏡がある。これは、ゲームやムービーのグラフィックを立体的に見せるための機器で、今回紹介するMetabyte社の「Wicked3D eyeSCREAM」は、Voodoo2カードと組み合わせることで、既存の3Dゲームに迫力ある立体効果を加えることができる。今回は、この立体眼鏡を使ったゲームプレイの魅力について紹介しよう。　文／tak

Voodoo2の新たな楽しみ方を発見 立体眼鏡で迫力ある3Dグラフィックに

たったの2万円で飛び出す映像が体験できる

今回紹介する立体眼鏡は、もともとH3D Entertainment社が「H3D」という名称で販売していたLCDシャッターグラスを、Metabyte社が「Wicked3D eyeSCREAM」(以下、eyeSCREAM)と名称を変えて製造を引き継いだものだ。国内では、フレックス・ジャパン・トレーディングが1月より販売を開始する予定で、同社のホームページ(http://www. frex.com/w3d/)から注文できる。日本語のマニュアルと1年間の製品保証が付いて、価格は2万3,800円だ。

立体眼鏡で表現される映像は、通称"ステレオビジョン"と呼ばれるが、これは平面のディスプレイ上に映し出されたグラフィックに距離感を付加する技術のことで、平たく言えば"飛び出す映像"のことだ。eyeSCREAMは、立体眼鏡(LCDシャッターグラス)、トランスミッター、アダプターの三つを使って、ステレオビジョンを可能にしている。接続方法は、ディスプレイとVoodoo2カードの間にアダプターを挟み、アダプターとトランスミッターをケーブルでつなぐ。また、トランスミッターと立体グラスは、赤外線で通信を行っている。

製品パッケージに同梱されるのは、立体眼鏡、トランスミッター(左)、アダプター(右奥)、電源アダプターの四つ。Voodoo2カードは、Metabyte社のWicked3Dのほか、どこのメーカーの製品でも対応可能だ

動作原理はこうだ。アダプターがVoodoo2カードからのステレオビジョン信号を検知し、トランスミッターにリフレッシュレートなどの情報を送る。さらにトランスミッターから立体眼鏡に赤外線信号を送る。立体眼鏡は、受け取った情報をもとに、LCDをステレオビジョン映像に同期させる。

眼鏡の正面右上にはセンサーが付いており、トランスミッターから送られてくる赤外線信号を受信することで自動的に作動する。内側にはレンズ(四角形のわく)の位置を調節するレバーが用意されている

Voodoo2対応ソフトであればステレオビジョンでのプレイが可能

では、ステレオビジョン信号はどうやって出されるのか。実は、ここにステレオビジョンデバイスの成功を左右するかぎがある。どんなに優れた立体映像を生み出してくれるデバイスでも、ステレオビジョン信号を生み出すアプリケーション、つまり対応ゲームソフトがなければ、何の役にも立たない。その点、eyeSCREAMは、デバイスドライバがステレオ映像を作り出すため、アプリケーションソフト側には特殊なコーディングを要求しない。eyeSCREAMに付属するVoodoo2用ドライバが、ステレオビジョンのフィルターとなって機能するのだ。従って、Voodoo2で動作するゲームのほとんどで、ステレオビジョンが楽しめるということになる。

このVoodoo2ドライバには、Metabyte社独自の機能が数多く盛り込まれている。中でも、SLI構成時で最大1024×1024ドットの表示が可能な拡張解像度のサポートや、1Hz単位でのリフレッシュレ

ートの設定を可能にする「Re2Flex」は大変便利な機能だ。しかも、ドライバ側で表示解像度を強制的に変更できるので、ゲーム内では選択できないような特殊な解像度（1024×672ドット）で楽しむことができる。

さらに、ステレオビジョン表示や表示解像度のオーバーライドの切替がホットキーの操作で行えるため、使い勝手が非常に良い。そして極めつけは、異なるメーカー同士のVoodoo2ボードを使ったSLI接続をサポートしている点だ。試しに、Metabyte社のWicked3Dとクリエイティブメディアの3D Blaster Voodoo2を使ってSLI接続を行ったところ、問題なく動作した。今回の製品評価時では、少なくとも1枚はMetabyte社のVoodoo2カードが必要となるドライバしか入手できなかったが、eyeSCREAMの製品版には、すべてのVoodoo2ボードで動作するドライバが付属される予定だ。

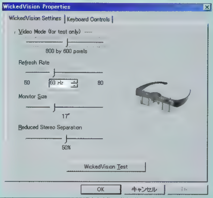
美しい3Dグラフィックに臨場感あふれる立体感が加わる

手持ちのVoodoo2対応ゲームを使って、eyeSCREAMを試してみたところ、ゲームの対応APIに関係なく、いろいろなゲームでステレオビジョンが楽しめた。例えば、Glide対応の「ニードフォースピード Ⅲ ホットパーシュート」では、コクピットと背景の重なり具合や、周囲のオブジェクトの立体感が一段と増し、まるで現実をデフォルメした小世界の中で、実際に運転しているような感覚に浸れた。また、Direct3D対応の「Microsoft Combat Flight Simulator」では、コクピットと風景の奥行きの差がはっきりと表れ、周囲の山々が立体的に重なり合い、今までの3D表示とはまったく違う臨場感あふれるものとなった。また、OpenGL対応の「QUAKE Ⅱ」の場合、銃の照準（Crosshair）の代わりにレーザーポインターが使用でき、標的に赤いマークが付くようになる。

しかしながら、すべてのゲームがきれいに立体化されるわけではなく、中には妙に違和感を覚え、見にくくなってしまうものもあった。また、動作が異常に遅くなったり、ハングアップしてしまうものもあった。さらに、今回の評価で使用したディスプレイ（飯山電機のMT-8617E）では、640×480ドットや800×600ドットなどの比較的低い解像度でステレオビジョンを有効にしようとすると、しばしばブラックアウトしてしまう現象に見舞われた。eyeSCREAMは「垂直同期周波数100MHz以上を表示可能なマルチスキャンモニター」であれば動作可能だが、一部の飯山電機製ディスプレイとの相性が悪いらしい。この場合、他社のディスプレイを使用すれば動作に問題はなく、飯山電機のディスプレイの場合でも、1024×672ドット以上の比較的高い解像度をオーバーライドして使用すれば、問題なく動作した。

立体眼鏡の装着感は思ったよりも軽く、比較的長い時間でもゲームができるような印象を受けた。視力の弱い人は、立体眼鏡の上から眼鏡を装着すれば、少々不安定だが、それなりに楽しめる。片目のリフレッシュレートが最大80Hzと高いため、目の疲れは思ったよりも少なく、ちらついているという感じはあまりない。それ以前に、プレイに熱中してしまえば、細かいことは気にならないだろう。

立体眼鏡の今後の展望としては、3Dfx Interactive社が開発中のVoodoo2 DirectX 6ドライバで、eyeSCREAMがサポートされる予定だ。これによって、さらに多くのゲームが、安定して奇麗に立体化されることが期待できる。また、これを受けてVoodoo3のドライバが、標準でeyeSCREAMのようなLCDシャッターグラスをサポートする可能性もある。とにかく、高速3Dチップとステレオビジョンの組み合わせが、3Dゲームの世界をまた一歩現実の世界へと近づけるものとなったのは事実である。



プロパティのメニューにより、リフレッシュレート（50～80Hz）とモニターサイズ（12～27インチ）の変更が可能だ

左目で見る画像

右目で見る画像

人間が現実の世界で物体を見る場合、左目と右目で見る映像は、若干角度が異なる。それを3Dアクセラレーターのドライバで調節した画面がこれだ。この二つの映像を重ね合わせ、LCDシャッターグラスで高速に切りかえることで、立体映像を表現している。なお、裸眼でディスプレイを見た場合、二つのグラフィックが重なって、ゴーストがかかったような映像になっている

■立体メガネに対応したお勧めゲーム

ゲーム名	対応API
COLIN McRAE RALLY	Direct3D
FORSAKEN	Direct3D
Microsoft Combat Flight Simulator	Direct3D
TOMB RAIDER Ⅱ	Direct3D
TOMB RAIDER Ⅲ	Direct3D
ニードフォースピード Ⅲ ホットパーシュート	Direct3D、Glide
MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2	Direct3D、Glide
WWⅡ FIGHTERS	Direct3D、Glide、OpenGL
QUAKE Ⅱ	OpenGL

立体眼鏡の効果が期待できるゲームタイトルをピックアップした。このほかの対応ゲームについては、Metabyte社のホームページ（http://www.wicked3d.com/game_list/all_games.htm）で紹介されている

PRESENT

ここで紹介した立体眼鏡「eyeSCREAM」を3名様にプレゼントします。ご希望の方は、p.128の読者プレゼントページをご覧の上、ご応募下さい

問い合わせ先
フレックス・ジャパン・トレーディング
TEL 0721-54-0639
http://www.frex.com/w3d/

Play Online

編集部からのお知らせ

月刊Play Online7月号の主な内容

- ●DIABLO II 独占情報
- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■Outwars
  - ■STARWARS REBELLION
  - ■STARCRAFT
  - ■3大サッカーゲーム早分かりレビュー
- ●コアユーザーはみんな使っている ネットワークゲーマー必携ツール大全
- ●パフォーマンスとクオリティを考えた 1998年式サウンド環境改善計画
- ●付録
  - ■Outwarsポスター
  - ■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

月刊Play Online8月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■FORSAKEN
  - ■BATTLEZONE
  - ■Outwars
  - ■STARCRAFT
- ●ネットワークゲーム用マシンとして見る 1000ドルPC 全方位チェック
- ●ネットワークゲーマーが気になる新機能とパフォーマンス Windows 98導入前ポイント検証
- ●E3 特別レポート 1998年後半にはやるゲームはコレだ!
- ●付録
  - ■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

月刊Play Online9月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■単独速報　Gamer's Dream プロジェクト第1弾タイトル ダークアイズ最速情報
  - ■UNREAL
  - ■FREESPACE THE GREAT WAR
  - ■インカミング
  - ■QUAKE II MISSION PACK: THE RECKONING
- ●グラフィックとネットワークの最新技術 世界レベルの究極テクノロジー完全情報
- ●新連載　Dreamcast定点観測 Dreamcastインフォメーションセンター
- ●付録
  - ■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

月刊Play Online10月号の主な内容

- ●独占スクープ!　NETWAR日本語化プロジェクト本格始動
- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■信長の野望 Internet
  - ■MECH COMMANDER
  - ■DEATHTRAP DUNGEON
  - ■UNREAL
- ●最新2D/3Dコンボカード究極テスト
- ●微妙な入力にこだわるプレイヤーに贈る 特選コントロールデバイスカタログ
- ●付録
  - ■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

月刊Play Online11月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■Motocross Madness
  - ■Urban Assault
  - ■SiN
- ●フライトシミュレーターパーフェクトマニュアル
- ●ヘビーゲーマー必携アイテム ダイアルアップルーター究極ガイド
- ●新連載　PIONEERS ON THE DIGITAL FRONTIER Richard A. Garriot
- ●付録
  - ■Urban Assaultポスター
  - ■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

月刊Play Online12月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■RAINBOW SIX
  - ■SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION
  - ■ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE
  - ■The Rise of Rome
- ●緊急特別プレビュー BALDUR'S GATE
- ●マルチモニター環境構築指南
- ●付録
  - ■別冊付録 PAWワールドの歩き方
  - ■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

月刊Play Online1月号の主な内容

- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■Combat Flight Simulator
  - ■HALF-LIFE
  - ■BALDUR'S GATE
  - ■F-22トータル・エア・ウォー
- ●2D/3Dコンボカード冬の陣
- ●付録
  - ■別冊付録 レーシングゲームバイブル withフォースフィードバックホイール
  - ■モンスター図鑑付き ミスティック・ウィーヴァポスター
  - ■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

月刊Play Online2月号の主な内容

- ●ダークアイズベータテスト詳報
- ●パソコンゲーム高密度攻略
  - ■THIEF: THE DARK PROJECT
  - ■RAILROAD TYCOON II
  - ■ミスII:ソウルブライター
  - ■BALDUR'S GATE
- ●3大特別企画
  - ■年内に必ず対戦できるネットワークゲーム入門
  - ■3DシューティングBIG 3比較レビュー
  - ■Evolution of a Jungle
- ●第1回Network Game of the Year発表
- ●付録
  - ■別冊付録 ポピュラス ザ ビギニング 強い神様になれる本
  - ■最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

バックナンバーの購入方法

■購入方法

『月刊Play Online』のバックナンバーご購入には、次の二つの方法があります。

①お近くの書店にご注文いただく(送料はかかりません)

②弊社に直接申し込む(商品代金のほかに送料がかかります)

弊社に直接申し込まれる場合は、以下のようになります。

■申し込み方法

郵便局より、郵便為替にて下記の弊社口座宛てにご送金ください。入金を確認後、発送いたします。

郵便振替番号　00120-2-366750

口座名　株式会社アクセラ

TEL 03-3464-8285

でお願いいたします。

郵便振替用紙は郵便局でもらうことができます。郵便振替用紙の通信欄に必ず、希望冊数と「月刊Play Online○月号希望」と明記してください。

なお、商品代金は1冊980円(消費税込み)です。これに加えて、発送手数料および送料として、1冊につき310円をいただきます。また、商品の発送は入金を確認したあとの手続きとなりますので、到着まで10日間から2週間かかります。

万一、品切れの場合には、その号の代金および送料を返金させていただきます。

バックナンバーに関するお問い合わせは、

株式会社アクセラ　販売部

TEL 03-3464-8285

までお願いいたします。

話題のゲームを快適にプレイするために必要なスペックを探る

1999年版 PC構築ガイド

ネットワークゲーム用

パソコン上で動作するソフトの中で、最もマシンパワーやリソースを必要とするのはゲームだ。このゲームの分野は技術革新が激しく、今や膨大な数のポリゴンと精細なテクスチャーを利用した3Dグラフィックは、あって当然になってしまった。また、シリーズタイトルなどは回を重ねるごとに、高い次元のマシンパワーを要求してくる。2月号でお伝えした、1999年にヒットが確実視されている『QUAKE3 ARENA』や『DIABLO II』が、自分のパソコンで快適に動作するかどうかが気になる方もいるだろう。

そこでこの特集では、ハイスペックマシンを要求するといううわさのゲームをジャンル別に紹介し、これらのゲームを快適にプレイするためのマシンスペックを探る。すでに、ある程度のパソコンを持っている方向けに、サウンドカード、CPU、ビデオカードのパーツ別のベンチマークテストを行った。また、パッケージに記載されている「ゲームの動作環境」についても、どこまで信頼性があるのかを徹底的に検証し、多角的にネットワークゲーム用パソコンを考察してみた。

この特集を読んで、1999年を乗り切れるパソコンを構築してほしい。

文／角田一美・編集部

102 1999年に登場するパソコンゲームの動作環境を一挙に公開

QUAKEシリーズに見るPC環境の変遷

期待の新作から探るジャンル別動作環境

107 1999年を乗り切るためのマシンスペック

[illegible]敵を音で察知する サウンドカード編

[illegible]MHzマシン CPU編

AGP [illegible]への進化をとげる ビデオカード編

徹底検証 [illegible]

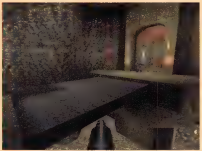
1999年を[illegible]パソコンはこれだ

QUAKEシリーズに見る PC環境の変遷

マシン環境の向上とインターネット接続環境の改善に伴い、QUAKEも進化していった。そして今年、ついにQUAKEⅢ ARENAがリリースされる。シリーズ3作目で要求されるマシンスペックはどれくらいの水準なのか。QUAKE、QUAKEⅡを回顧し、QUAKEⅢ ARENAの動作環境を予想する。

3Dシューティングの代名詞 QUAKEの登場

1996年に登場した「QUAKE」の動作環境は、DOS版がPentium 60MHz以上、メモリー8MB以上、Windows版がPentium 75MHz以上、メモリー16MB以上（24MB以上推奨）である。そのころでさえ、快適に対戦するためには、Pentium 166MHz以上のCPUが必要だろうと言われていた。また、当時のインターネットの回線状況は今ほど整備されていなかった。マシンスペックと共に、海外アクセスのための回線状況が問題になり、遅い回線速度で何とかゲームを楽しむために、さまざまなツールを駆使していたのだ。



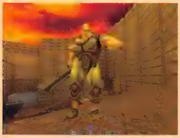
初代QUAKEのマップ。QUAKE Ⅱに慣れた目で見ると、陰影のない、単純なマップだったことに気が付く

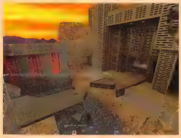
本格的にOpenGLに対応した QUAKE Ⅱ

1997年12月にリリースされた「QUAKE Ⅱ」は、完全にWindows専用ゲームとなる。動作環境は、Pentium 90MHz（133MHz以上推奨）、メモリー16MB以上（24MB以上推奨）にアップ。OpenGLモードとソフトウェアレンダリングモードが本体プログラムで切り替え可能になる。

QUAKEⅡでは、半透明ポリゴン、ダイナミックライティングなどの採用によってグラフィックの改良がなされ、マップは複雑になり、武器やアクションも増えた。また、QUAKEよりもしっかりとしたストーリーが採用された。

QUAKEⅡのテスト版が発表された時点では、ゲームスピードが落ちてしまったことを心配するゲーマーが多かった。CPUにPentiumⅡクラスが必要なのでは……といった憶測も飛び交っていたほどだ。その後、製品版の出荷、パッチプログラムの配布によって、ゲームスピードはいくらか改善されていく。Configファイルの書き換えなど、スピードアップのためのノウハウが知れ渡るころには、ユーザーのマシン環境も次第にグレードアップされてきたのか、QUAKEⅡはハイスペックマシンでなくても快適に動くと評価を変えていった。





陰影が加わり、ポリゴン数、色数が飛躍的に増加している。現在では当然とも言える機能だが、攻撃を受けたときの敵キャラクターのリアクションが増えたことも目新しかった

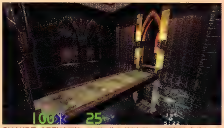
そして、発売が待たれる シリーズ最新作QUAKEⅢ ARENA

1999年第2四半期に発売が予定されている「QUAKE Ⅲ ARENA」。グラフィックには24ビットカラーテクスチャーを採用、光源の場所によってハイライトを計算するスペキュラーハイライト処理を採用するほか、ポリゴン数を増やし、テクスチャーを滑らかに加工することでリアルな曲面を表現するなど、レンダリング処理はいっそう向上している。1体につき100以上のポリゴン数を増やして設計されるキャラクターは、すべてモーションキャプチャーによってモデリングされるという。

気になるゲームのスピードだが、現在発表されている“オフィシャルな動作環境”は、MMX Pentium 166MHz以上、メモリー32MB以上である。ただし、開発者のブライアン・フック氏の見解では、最低ラインは“MMX Pentium 200MHzで、Voodooチップ搭載カード使用”ということだ。対応APIは前作と変わらずOpenGLで、UNIX上でもプレイ可能なようにDirect3Dのサポートはしない。

当然、発売当初は前作よりも「重い」と評価されることになるだろう。しかし、本誌の推測では、PentiumⅡ 300MHzクラスのCPUとOpenGL対応ビデオカードがあれば、ある程度快適に動作すると考えている。

ここまで高い水準で、“機能とスピードを両立させたゲーム”を開発するためには、テクニック以上に明確なコンセプトが必要だ。QUAKEシリーズのコンセプトはもちろん“ネットワークプレイ重視”である。このコンセプトはQUAKEⅢ ARENAでも変わらない。100人規模のデスマッチが可能になるといううわさもあるが、ぜひ実現させて、プレイヤーを驚かせてほしいものだ。



QUAKEⅢ ARENAでは、サブタイトルどおりアリーナ形式を主体としたマップになるという。曲線と太い柱からなる建造物は中世風だ

キャラクター制作過程。よりリアルなキャラクターの動きが期待できる

期待の新作から探るジャンル別快適動作環境

1999年中に登場する期待の新作ゲームの動作環境は、いったいどのようになるのだろうか。まだ開発段階のゲームであるため、メーカーが公開している情報は少ないのだが、これらのゲームが快適に動作する環境がある程度判明した。リソースイーターだと予想されるゲームを中心に紹介するが、メーカーはかなり控え目なスペックを発表している。しかし、これらはあくまで最低限必要なスペックであることを頭に入れておかなければならない。そこで、編集部では、各ジャンルごとに、軽快に動作するであろうスペックを独自に予想することにした。これらの情報を参考にして、1999年を乗り切れるマシン構成を考えていただきたい。

アクション編

「QUAKE Ⅱ」をプレイしたことのある人なら、同じ系列の「SiN」や「HALF-LIFE」が、比較にならないほど重いゲームになっているのに気付くだろう。ち密になったグラフィックが、この差の主たる原因であることは言うまでもないが、ユーザーを納得させるものを作ろうとした後発ゲームの開発者の努力は理解できる。ただ、これらのゲームの発売時に、快適に動かせるマシン環境を用意していたユーザーはかなり少ないのではないだろうか。

では、これから実際に、発売が待たれている三つのアクションゲームの動作環境を紹介していこう。

DAIKATANA

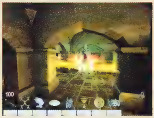
DAIKATANA		
CPU	:	Pentium 166MHz以上
メモリー	:	32MB以上
グラフィック	:	PCI対応ビデオカード
サウンド	:	Sound Blaster 16以上 A3Dサポート
発売時期	:	1999年3月

QUAKE Ⅱエンジンを搭載した3Dシューティングで、開発当初から注目されている「DAIKATANA」。ジョン・ロメロ氏デザインによる、四つの時代をまたに掛けた壮大なストーリーが展開する。動作必須条件は、Pentium 166MHz、メモリー32MBと言われている。何の変哲もない、QUAKE Ⅱとさほど変わらないスペックだが、グラフィックでは、ラジオシティライティングという照明効果やカメラのローテーションという新機能が加わっており、それだけでもこのスペックでは快適に動作しそうに思えない。

また、ゲームのシステム面から見ても、ハイスペックなマシンが必要となることはじゅうぶん予想される。ゲーム中でも、主人公に最大で2人のお供が付くのだ。これはつまり、CPUが常時"複数のモンスター+2体以上のキャラクター"の処理を求められるということでもある。

なお、DAIKATANAは、すでにVoodoo2のSLIをサポートすることが決まっており、サウンドでは、A3Dにも対応する見込みだという。

THE WHEEL OF TIME



THE WHEEL OF TIME		
CPU	:	Pentium 166MHz以上 (MMX、3DNow! 対応)
メモリー	:	16MB以上
グラフィック	:	PCI対応ビデオカード
サウンド	:	Sound Blaster 16以上 A3D、EAXサポート
発売時期	:	1999年5月

「UNREAL」はかなり重いゲームとして知られている。もともと、Pentium Ⅱ 500MHzのシステムを念頭に置いてリリースされたとうわさされるが、初期の計画では、インテルのMMX Pentiumと同時期にリリース予定であったことを考えると、その後、開発部内でゲーム内容をかなり向上させたことは明白である。

そのUNREALエンジンを搭載したゲームで本誌が注目しているのは、「THE WHEEL OF TIME」である。24ビットカラーに対応させたグラフィックが美しい戦略アクションで、GlideやOpenGL、3DNow! に対応するほか、Voodoo3もサポートする予定なのだという。天候効果やクリッピングが、さらに改良されているので、UNREALを超えるグラフィックとなるだろう。サウンドAPIでは、A3DとEAXをサポートしている。UNREALにはなかった、テクスチャータイプによって足音が変化する効果も採用するという。原作の世界観が奥深いだけに、UNREALエンジンの性能をフルに引き出した演出が期待できるだろう。

MESSIAH

MESSIAH		
CPU	:	Pentium 133MHz以上
メモリー	:	16MB以上
グラフィック	:	2MBグラフィックカード
サウンド	:	A3D、EAXサポート
そのほか	:	フォースフィードバック機能サポート
発売時期	:	1999年3月

最後に紹介するのは、地球の危機を救うために降臨した"おむつの天使ボブ"が主人公の「MESSIAH」。最高50万ポリゴンを使ってモデリングされた精巧なキャラクターと、NPCに乗り移りながら進行する奇抜なゲームプレイが魅力的な作品である。1画面に登場するキャラクターが多い場合には、それぞれのポリゴン数を自動的に削減してスピードを保つRT-DAT技術を使用しているため、それぞれのシステムに合わせて快適に動作するという。スペックの低いマシンでは、それなりのグラフィックで動作するということになるが、このゲームを本当に楽しみたいのなら、グラフィック面でマシンを強化する必要がありそうだ。

編集部予想 1999年アクションゲームを快適に動かせるマシンスペック

[illegible]

ここで紹介したのはすべて開発中のデータであるため、発売時には仕様が変更する可能性があります。

RPG編

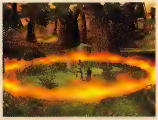
近年の3Dグラフィック技術の飛躍で、RPGも多大な影響を受けている。もともと、ストーリーやゲーム性を重視する分野に、さらに美麗なグラフィックという要素が加わり、進化し続けているのだ。

ULTIMA：ASCENSION

まず、注目したいのがULTIMAシリーズの最新作、シングルプレイ専用の「ULTIMA：ASCENSION」(以下、ASCENSION)である。これは1998年5月に行われたE3で、初めて一般公開されたが、本誌取材陣が別の意味で気になったゲームなのである。というのは、ASCENSIONのデモが当時最高のPentiumⅡ 400MHzで動いていたにもかかわらず、かなりコマ落ちしていたからだ。一応、補足しておくと、その後リチャード・ギャリオット氏が音頭をとって、グラフィックエンジンをいったん白紙に返して、作り直しているという。

ASCENSIONのカメラ視点は3人称で、360°回転させることができるだけでなく、いかなるオブジェクトにもズームできるようになるという。ソフトウェアレンダリングでもじゅうぶんに楽しめるが、Direct3DとGlideがサポートされるので、スピードの向上や照明効果を楽しみたいなら、3Dアクセラレーターが必要になるだろう。

サウンド面では、DirectSound、DirectSound3D、EAXに対応させ、PentiumⅡ 400MHz以上であれば、デザイナーが意図した音響効果が楽しめるという。



ULTIMAⅨ：ASCENSION

CPU	：	Pentium 233MHz以上
メモリー	：	64MB以上
グラフィック	：	PCI対応ビデオカード (Voodoo2搭載カード奨励)
サウンド	：	Sound Blaster 16以上
発売時期	：	1999年第2四半期

WIZARDRY 8

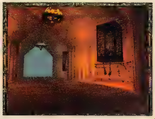
「WIZARDRY 8」の場合は、Pentium 166MHz以上、メモリー32MB以上、PCI対応ビデオカードが奨励されている。ただ、これは1年近く前に発表されている数値だからあまり当てにはできない。

このゲームでうれしいのは、グラフィック対応に幅があることだ。Direct3Dはもちろんのこと、OpenGL、Glide、SGLにも対応している。世界が完全3Dになったことで、グラフィック処理にハイスペックなシステムが必要になるのは言うまでもない。

パーティーは最大8人(うちコントールできるのは最大6人)で、時折、プレイヤーに話し掛けてきたりするようだ。フルスクリーンモードも用意されており、やはり3Dアクセラレーターが必要になるだろう。

WIAZARDRY 8

CPU	：	Pentium 166MHz以上
メモリー	：	32MB以上
グラフィック	：	PCI対応ビデオカード
サウンド	：	Sound Blaster 16以上
そのほか	：	4倍速CD-ROMドライブ以上
発売時期	：	1999年第1四半期



DIABLO Ⅱ

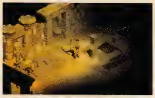
1999年後半(おそらく秋口)に、発売されるであろう「DIABLOⅡ」は、もはや新世代RPGの代名詞となりつつある。Pentium 166MHzでもスムーズにプレイできるということ以外は、詳しいスペックは公開されていない。しかし、ゲームエンジン自体は前作のものを改良したのにとどまっており、ローエンドのマシンでも問題なくプレイできる可能性がある。

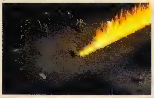
Glideに対応させたことで、DIABLOⅡにはカラーライティングやFogといったグラフィック効果が追加されている。フレームレートも上がるだろうから、アニメーションも見栄えが良くなることだろう。もちろん、ソフトウェアレンダリングでもスムーズに動作する予定だ。

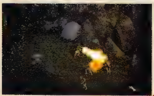
CD-ROM4枚組で発売されることになりそうなので、高速なCD-ROMドライブも用意した方がいいだろう。

DIABLOⅡ

CPU	：	Pentium 166MHz以上
グラフィック	：	Glideサポート
サウンド	：	不明
発売時期	：	1999年後半







編集部予想

1999年のRPGを快適に動かせるマシンスペック

[illegible]

ここで紹介したのはすべて開発中のデータであるため、発売時には仕様が変更する可能性があります。

フライトシミュレーター編

マシンを極限まで駆使し、リアリティーを追求するフライトシミュレーター。本物の操縦感覚をユーザーに提供するため、グラフィックはさらに進化し、それに伴って要求されるスペックはかなり高くなっているようだ。

SU-27 FLANKER 2.0

敵AIやモデリングの良さで人気だったフライトシミュレーターの続編、「SU-27 FLANKER 2.0」。15種に及ぶ敵機から海上や地上ユニットに至るまで、すべての3Dオブジェクトにリアルなテクスチャーを施し、精密に再現している。細部にわたって変更できるミッションエディターもそうだが、上は800×600ドット・3万2000色から、下は640×480ドット・256色まで、マシンに合わせてフレキシブルな設定ができるようになっている。DirectXの能力をうまく引き出したグラフィックもいいが、OpenGLやGlideにも対応しているので、さまざまなマシン環境で試してみたい。また、AGPもサポートしており、サウンドではドップラー効果なども表現できるようだ。

SU-27 FLANKER 2.0

CPU	：	Pentium 200MHz以上
メモリー	：	32MB以上
グラフィック	：	Direct3D, Glide, OpenGL対応のグラフィックカード
サウンド	：	DirectSound対応カード
発売時期	：	1999年冬

WING OF DESTINY

戦争シミュレーションでは定評のあるDegital Image Design社のOBが制作している、第2次世界大戦を題材にした「WINGS OF DESTINY」。当時、"空の最前線"だったイギリス・フランス・ドイツの領空域はもちろん、イタリアやノルウェーまでカバーした大きなマップとリアルな映像が売りである。グラフィックは32ビットまでサポートすることで、機体や景観が非常に美しい仕上がりになっている。一つのミッションで最大20機に及ぶドッグファイトも壮観だが、ほかにも地上や海上での派手なミッションが用意されるという。ダイナミックに演出されているが、複雑な操縦感覚を忠実に再現しているというから、かなりの練習が必要な上級者用シミュレーターである。最低マシンスペックがPentium 90MHzと異様に低いが、このスペックでスムーズにプレイするにはグラフィック周りを大幅に制限する必要があるという。

WING OF DESTINY

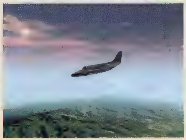
CPU	：	Pentium 90MHz以上
メモリー	：	32MB以上
グラフィック	：	Direct3D対応のグラフィックカード
サウンド	：	未定
発売時期	：	1999年4月

FLY!

Terminal Reality社の民間機フライトシミュレーター「FLY!」は、元マイクロソフトの開発者を引き抜いて制作しているだけあり、かなり期待の持てる作品だと言える。「飛行そのものだけでなく、飛行機にも注意を払ってほしい」と開発陣が言うだけあって、機体のモデリングからコクピット内部、電気系統に至るまで、作り込みがすさまじい。Terminal Reality社は、グラフィックの美しい「Monster Truck Madness 2」(Photex 2エンジン使用)を開発しており、このゲームでは、さらに改良を重ねたPhotex 3エンジンを採用している。これによって写真画像のような見事な景観を楽しめるようになっている。3Dアクセラレーターは必須となるようで、GlideやDirect3Dのほか、SGLもサポートする予定である。初期リリースでは、160平方キロメートルの広大なマップが五つ用意される。

FLY!

CPU	：	Pentium 166MHz以上
メモリー	：	32MB以上
グラフィック	：	4MB以上の3Dアクセラレーター必須、Direct3D, Glide, SGL対応
サウンド	：	未定
発売時期	：	1999年3月



1999年フライトシミュレーターを快適に動かせるマシンスペック

[illegible]
メモリー：128MB以上
グラフィック：Voodoo2搭載カード
サウンド：PCI対応サウンドカード

[illegible]

ここで紹介したのはすべて開発中のデータであるため、発売時には仕様が変更する可能性があります。

パソコンゲームの進化を握る DirectXとGlide

最近のゲームは、DirectXやGlideの動向によって左右されると言っても過言ではない。これらのAPI(群)が機能拡張をすることによって、より速く、より美しいゲームの開発が可能となるのだ。このページでは、DirectXとGlideの次期バージョンについての情報を掲載する。1999年もわれわれゲーマーが想像つかないような素晴らしいゲームが登場するはずだ。

DirectX 7でゲーム環境はさらに改善される

1999年の第2四半期にはDirectX 7がリリースされる。Direct3Dのさらなる拡張と新しい外部デバイスへの対応で、より統合化されたゲーム環境が誕生しそうだ。

DirectX 7の目玉はDirect3Dの機能拡張である。バンプマッピングや環境マッピングなどのレンダリング処理はDirectX 6/6.1ですでにサポートされていたが、DirectX 7ではさらに、アルファBLTやアウトラインレンダリングなど、いくつかの機能が追加される。これまで高性能ビデオカードがないと表現できなかったような高度なレンダリング処理がサポートされれば、DirectX対応ビデオカードの使用だけで、さらに美しいグラフィックのゲームがプレイできるようになる。

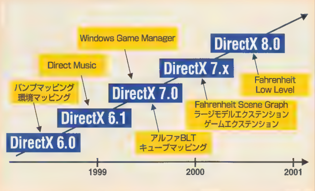
当初、DirectX 7に含まれる予定であったScene Graphは、DirectX 7より遅れて出荷されることになりそうだ。Scene Graphは、マイクロソフトとシリコングラフィックスが共同開発中の新しいAPIで、OpenGLと現在のDirect3Dの両APIを同時にサポートすることが目的である。DirectX 8では、OpenGLとDirect3Dが"Fahrenheit"として完全に統合される予定だ。

このほかにも、DirectX 7では、ゲームデバイス用のAPIであるDirectInputに新機能が加わる。このAPIは、フォースフィードバック型入力デバイスや3D眼鏡、シューティング用ゲームガンなどのゲームデバイスに対応する命令セットとなる。従来、ゲームデバイスメーカーが独自に開発してきた周辺機器を、DirectXで統一してしまおうということだ。ゲームデバイスの統一規格が誕生することで、ゲームのインタラクティブ性はいっそう高まることになるはずだ。

ほかにも、新機能としてコントロールパネルにWindows Game Managerが追加される予定。これは今までゲームで設定していたビデオやサウンド、入力デバイスなどのオプションを一括するツールになる。将来的にはゲームのインストール作業を完全に自動化する予定だという。

ユーザーにはパソコンでコンシューマー機レベルのゲーム環境を提供し、開発側には統合APIの提供で開発環境をすっきりさせるというのが、マイクロソフトの企図するところなのだ。

DirectX ロードマップ



Glide 3の登場によってゲームはどう変わるのか?

3Dfx Interactive社 Steve Schick氏 インタビュー

Steve Schick
Director, Public Relations

Play Online(以下、PO)

Steve Schick (以下、SS)

PO

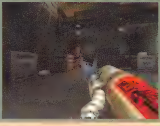
PO

PO

PO

PO

PO



Voodoo3で動作しているQUAKE II。フィルタリング技術の向上で、Voodoo2と比較しても、さらに高画質になっている

迫りくる敵を音で察知する サウンドカード編

1998年までのゲームであれば、"Sound Blaster互換カード"で十分満足できたが、1999年はそうはいかない。3Dサウンド対応ゲームが数多く登場するからだ。従来までの単調なステレオサウンドではなく、後ろから近づいてくる敵の足音や、上空から鳴り響く敵の銃声など、3Dサウンドによって、これまで以上にネットワーク対戦が盛り上がることは間違いない。

ゲームに革命をもたらす3Dサウンドとは何か

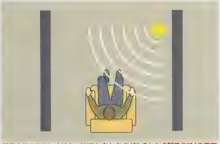
ネットワークゲームで使われている3Dサウンド用のAPIは主に、DirectSound3D、A3D、EAXの三つが挙げられる。

DirectSound3D

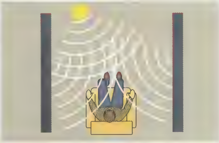
DirectX 3以降に含まれている、3Dサウンドを再生するためのAPIのことで、音源の位置を左右だけでなく上下や前後にまで表現することを可能にしている。しかし、実際には上下方向のサウンド表現が不完全という印象があり、後述するA3Dと比べると、やや劣る。対応ゲームとしては、「ポピュラス ザ ビギニング」「RAINBOW SIX」「MAX PAYNE」などがある。

A3D

Aureal Semiconductor社が提供する3DサウンドAPI。DirectSound3Dを拡張したもので、2スピーカーやヘッドホンでも、方向性のある3Dサウンドが体感できるのが特徴。また、同社が1998年4月に発表した"A3D 2.0"は、DSPを使って、密室内での音の反響、壁や床の素材によって足音を微妙に変化させるといった表現を可能にしている。対応ゲームとしては、「HALF-LIFE」「HERETIC Ⅱ」「SiN」などがある。また、「QUAKEⅢ ARENA」もA3Dへの対応が検討されているようだ。



従来までのステレオサウンドでは、右か左のどちらかから聞こえてくる音で、音の発生源を知ることができた。しかし、音源との距離や正確な方角が伝わってこない



A3Dは、前方からの音のほか、周囲の壁に反響した音まで聞こえるために、より現実に近いサウンドが表現される。A3D 2.0では、壁をすり抜けるわずかな音や、壁の材質によって微妙に異なる音まで表現できるようになった

EAX

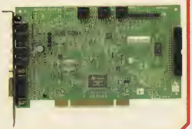
クリエイティブテクノロジーが提供する3DサウンドAPIで、正式名称は"Enviromental Audio eXtensions"。A3Dと同様に、DirectSound3Dを拡張したもので、ゲーム中のシーンに応じたリバーブ効果が追加されている。リバーブ効果とは、カラオケのエコーと同じもので、ゲーム中の空間を音で演出するための反響効果を指す。今春、β版が配布される予定のDirectX 7では、DirectSound3DとEAXの統合が予定されており、これによって、同社以外のメーカーからもEAX対応サウンドカードが製品化されるだろう。EAX対応ゲームとしては、「BLOOD2:THE CHOSEN」「ニードフォースピードⅢ ホットパーシュート」「DAIKATANA」などがある。

A3D対応 ダイアモンド・マルチメディア・システムズ

MonsterSound MX300

Aureal Semiconductor社からサウンドチップ「Vortex2」の独占供給を受け、A3D 2.0をサポートする唯一のサウンドカード。外部端子は入力×1、出力×2、マイク入力×1、ジョイスティック&MIDIポートを装備しており、ボード上には、オプションのデジタルI/Oドーターカードを接続するためのコネクターを持つ。

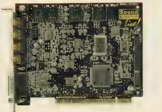
A3D 2.0に対応した「MOTORHEAD」(EAXにも対応)を使って、実際にプレイしてみたが、後方で走っている車のエンジン音は後から、前方の車の音は前から聞こえ、ライバル車の位置が音で把握できる。瞬時のハンドルさばきが要求されるレーシングゲームでは、追走してくるライバル車の位置が音で察知できれば、マルチプレイの緊張感が高まるはずだ。そのほか、上空を飛ぶ鳥の声やUFOの飛行音といったおまけ要素も、3Dサウンドで楽しませてくれる。



製品には「HALF-LIFE」のOEM版がバンドルされており、価格は1万5,800円。HALF-LIFEはA3D 2.0とEAXの両方をサポートするが、MX300はどちらを選んでも3Dサウンドが楽しめる
問い合わせ先:03-5695-8401

EAX対応 クリエイティブメディア

Sound Blaster Live!



製品には「UNREAL Special Edition」がバンドルされており、価格は3万2,800円
問い合わせ先:03-3256-5577

長らく標準音源とされてきた「Sound Blaster」シリーズの最上位機種で、EAXをサポートする。サウンドチップにはE-mu Systems社の「EMU10K1」を搭載し、ドルビーサラウンドに匹敵する擬似音場を再現する。ボードは2枚構成で、本体パネルにアナログの入出力、マイク、ジョイスティック&MIDIを、デジタル入出力用のサブカードにSPDIF IN/OUTなどを装備している。

MOTORHEADをプレイしてみたところ、EAX特有のリバーブ効果はトンネル内走行で確認できた。また、ライバル車のエンジン音から、相対位置もおおよそ判断できる。MonsterSound MX300ほどの定位感はないが、反面、音の広がりやスケールの大きい音場感はSound Blaster Live!の方が上だ。

さらば200MHzマシン CPU編

1998年のゲームマシン用CPUは、K6-2とCeleronの健闘が光ったが、1999年の春には、新しいマルチメディア処理命令をサポートする「Katmai」が登場し、PentiumⅡが再び勢いを付けてくる。多くのマシンリソースを必要とするゲームを快適にプレイするためには、当然、Katmaiを視野に入れたCPUのアップグレードが欠かせない。では、どのクラスのCPUが必要なのだろうか。1999年に登場するCPUのロードマップと、現行のCPUを使ったベンチマークテストで考察してみよう。

500MHz以上のKatmaiが本命 ベースクロックは133MHzに移行

まず、インテルのCPUロードマップから見ていこう。Slot2対応の最上位プロセッサーPentiumⅡ Xeonは、現在の動作周波数450MHzから、500〜666MHzにまで高速化する。512KB〜2MBの2次キャッシュを搭載し、サーバー、ワークステーションをターゲットとしているため、下位のPentiumⅡとの価格差が大きく、ゲームマシンに搭載するメリットは少ないだろう。

ゲームマシン用CPUの本命、Slot1対応プロセッサーとしては、MMXの後継となる命令セット「Katmai New Instructions」(以下、KNI)をサポートするPentiumⅡ 450/500MHz(以下、Katmai)が新たに加わる。動作周波数は、年末までに600MHz以上に引き上げられ、ベースクロックも133MHzへと移行していく。

ローエンドクラスのCeleronは、これまでのSlot1対応プロセッサーのほかに、1月5日に発表された370ピンソケット対応版が、新たなラインナップとして登場する。チップの形状はSocket7対応チップに似ているが、両者に互換性はなく、ベースクロックは66MHzのままだ。1999年内には450MHzにまで動作周波数が上がることが予想されるが、3Dグラフィックを多用したゲームを動作させるには、ややパワー不足かもしれない。

1999年のCPUロードマップ

	1〜3月	4〜6月	7〜9月	10〜12月
インテル	PentiumⅡ Xeon 500MHz Slot2対応 ベースクロック100MHz 製造プロセス0.25μ		PentiumⅡ Xeon 550MHz Slot2対応 ベースクロック100MHz 製造プロセス0.25μ	PentiumⅡ Xeon 600/666MHz Slot2対応 ベースクロック133MHz 製造プロセス0.18μ
インテル	PentiumⅡ 450/500MHz Slot1対応 ベースクロック100MHz 製造プロセス0.25μ		PentioumⅡ 550MHz Slot1対応 ベースクロック100MHz 製造プロセス0.25μ	PentioumⅡ 600/633MHz Slot1対応 ベースクロック133MHz 製造プロセス0.18μ
インテル	Celeron 366/400MHz Slot1/Socket370対応 ベースクロック66MHz 製造プロセス0.25μ		Celeron 433MHz Slot1/Socket370対応 ベースクロック66MHz 製造プロセス0.25μ	Celeron 450MHz Slot1/Socket370対応 ベースクロック100MHz 製造プロセス0.25μ
AMD		K7 500MHz以上 SlotA対応 ベースクロック200MHz 製造プロセス0.25μ		K7 600MHz SlotA対応 ベースクロック200MHz 製造プロセス0.18μ
AMD	K6-3 400/450MHz Super7対応 ベースクロック100MHz 製造プロセス0.25μ	K6-3 500MHz Super7対応 ベースクロック100MHz 製造プロセス0.25μ		
AMD	K6-2 450MHz Super7対応 ベースクロック100MHz 製造プロセス0.25μ			
サイリックス	MⅡ-400 Socket7対応 ベースクロック100MHz 製造プロセス0.25μ	MXI (333〜400MHz) Socket7対応 ベースクロック100MHz 製造プロセス0.25μ	Jedi (366〜450MHz) Socket7対応 ベースクロック100MHz 製造プロセス0.18μ	

注:当ロードマップは、編集部での予測により作成したものです

3D処理が高速化するKatmaiと SlotAへ移行するK-7

Katmaiでサポートされる新しい命令セットは、AMDの3DNow!と同様に、ゲーム環境を向上させる効果がある。具体的には、従来のMMX命令に、新たに70種のマルチメディア向け命令を加えており、3Dグラフィックの高速処理、高品質なDVD再生とデジタルオーディオ処理を実現するようだ。1998年5月末にK6-2が登場して以降、3DNow!対応ゲームが続々と発表されているが、同様にKNIをサポートするゲームがリリースされるのは間違いない。

そこで気になるのが、KNIをサポートしないCeleronの存在だ。1998年は、オーバークロックによって、PentiumⅡとほぼ同程度のパフォーマンスを引き出せたCeleronだが、KNIをサポートしない上、動作周波数が450MHz程度までしか引き上げられない可能性が高いため、ゲーム用途では魅力が下がることが予想される。

IntelはこのKatmaiで、AMDの追撃を振り切れるかというと、そうもいかない。AMDは、CPUコアと同クロックで動作する256KBの2次キャッシュを搭載した「K6-3」、そしてベースクロック200MHzをサポートする「K7」を投入する。すべてのラインナップで3DNow!をサポートしているのも、強みだ。

K7は、2200万トランジスタを集積し、整数演算、浮動小数点演算ともに大幅に強化され、ハイエンドのパソコンからワークステーション、サーバーまでもターゲットとしている。9命令発行のスーパースケーラは、3DNow!のほかに3個のx86命令を並列実行可能で、512KB〜8MBの2次キャッシュが搭載可能。従来までのSuper7ではなく、新しいプラットフォームSlotAを採用し、動作周波数は500MHz以上からスタートして、2000年には1GHz版が登場する見込みだ。

600MHzのM3で 巻き返しを図るサイリックス

1999年のゲームマシン用CPUの本命は、Katmaiと考えて間違いないが、これに競合するCeleron、K6-3、K-7あたりも、コストパフォーマンスの高いライバルとなる。1998年に、ゲームマシン向けの高性能CPUをラインナップとして持たなかったサイリックス、IDT、RiSEといったx86互換CPUメーカーの中では、サイリックスの巻き返しが期待される。

1999年初頭には、3DNow!を実装した、ベースクロック100MHzの「MⅡ-400」が登場し、ようやく、先行するK6-2に追いつくことができる。さらに、1999年の第3四半期ごろに登場するJediは、競合するインテルやAMDと同様に0.18μの製造プロセスへ移行。1999年内にサンプル出荷を始めて、2000年初頭の量産出荷を目指す「M3」(600〜800MHz)も発表されており、1999年後半は、サイリックスの復活が見られそうだ。

IDTとRiSEについては、あくまでミッドレンジ以下の市場をターゲットとしているため、ゲームマシン用CPUのトレンドへの影響は小さいだろう。しかし、IDTについては、1998年11月より3DNow!をサポートした「WinChip2」の量産出荷を開始しており、1999年には266〜300MHzの「WinChip3」、350〜450MHzの「WinChip4」が出荷される見込みだ。3DNow!対応ソフトの普及に影響を与える同社の健闘にも期待したい。

今使っているCPUで1999年を乗り切れるか?

さて、こうした1999年のCPUロードマップの予測を踏まえて、現在使っているCPUをアップグレードするべきかどうかの判断を下す必要がある。そこでまず、1998年11月にリリースされた「SiN」を使って、現行CPUのベンチマークテストを行った。SiNは、QUAKE Ⅱの3Dエンジンを拡張して使用しており、Timedemoについては、QUAKE Ⅱとまったく同じコマンドが使用できる。ただし、計測されるフレームレートはQUAKE Ⅱを大幅に下回っており、1999年にリリースが予定されている重たいゲームと同じく、"リソースイーター"の代表格だ。なお、テストは、64MBのSDRAM、Voodoo Banshee搭載の「Monster Fusion Z100」を使用している。

結論から言えば、OpenGLに対応したビデオカードを使えば、Celeron 300AMHzでも十分にプレイすることが可能だ。しかし、Software Rendererモードでは、Pentium Ⅱ 450MHzでも10fpsをやっと超える程度の計測値しか出ない。しかし、ベンチマーク結果を見ると、たとえ高性能なビデオカードを搭載していても、CPUの性能がゲーム環境に少なからず影響を与えるようだ。今回の計測結果を見る限り、SiNを快適にプレイするためには、3Dfx OpenGLモードでフレームレートが35fpsを超えるPentiumⅡ400MHz以上のパワーがほしいところだ。

快適なゲーム環境のためには、CPUパワーは大きければ大きいほどよい。現在、Celeron 300AMHz程度のCPUを搭載したマシンを使っているユーザーが、クロックアップ以外の方法で、ゲーム環境を改善したいのであれば、そろそろCPUのアップグレードを検討してもよいだろう。1998年12月現在で6万円台にまで価格が落ちているPentiumⅡ 450MHzや、3万円台のK6-2 400MHzがお買い得だが、Katmai登場まで待つのも懸命だ。現在すでに、PentiumⅡ 400MHz以上のCPUを使っているユーザーの場合、「QUAKEⅢ ARENA」の動作を含め、1999年のゲームライフを快適に楽しむことができるだろう。

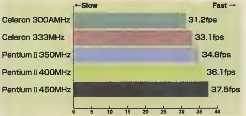
SiN Timedemoの計測結果

	3Dfx OpenGL(640×480ドット)			Software Renderer(640×480ドット)		
	demo1.dm2	demo2.dm2	demo3.dm2	demo1.dm2	demo2.dm2	demo3.dm2
Celeron 300AMHz	31.2fps	18.5fps	47.4fps	7.1fps	7.0fps	16.7fps
Celeron 333MHz	33.1fps	18.7fps	48.4fps	7.8fps	7.7fps	17.4fps
PentiumⅡ350MHz	34.8fps	20.2fps	51.5fps	8.3fps	8.2fps	19.6fps
PentiumⅡ400MHz	36.1fps	23.3fps	53.1fps	9.5fps	8.5fps	22.0fps
PentiumⅡ450MHz	37.5fps	29.1fps	56.8fps	10.2fps	9.3fps	24.7fps

計測環境:マザーボード/ABIT社 BH-6、メモリー/SDRAM 64MB、ビデオカード/Monster Fusion Z100

Timedemoは、SiNが起動した状態で「半角/全角」キーを押し、「timedemo 1」と入力してリターンキーを押し、続いて「map demo1.dm2」と入力してリターンキーを押せば、計測が始まる

SiN Timedemo (3Dfx OpenGL、demo1.dm2)



快適にプレイするためには、30fps以上の計測値があればよいが、1999年を乗り切るためには、PentiumⅡ 400MHz以上のCPUがほしい

ズバリ予想

CPUの買い時はここだ

ネットワークワークゲーマーにとって、CPUのアップグレードのタイミングは非常に重要だ。1998年を代表するPentiumⅡ、Celeron、K6-2の、秋葉原での実売価格の推移を回顧すると、値崩れのすさまじさが見て取れる。その典型的な例がPentiumⅡ 300MHzである。出荷は1998年9月だが、1998年当初の9万円弱から、6ヵ月後には半値の5万円前後、1年後の年末には2万円台まで下落してい[illegible]となる比較的息の長いCPUでも、発売後6ヵ月で半値、互換CPUなどでは3ヵ月で半値以下になる。

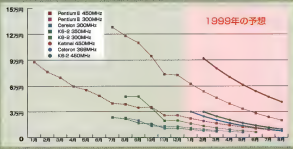
こうした経験則に照らし合わせて、1999年のCPUの価格を予想してみた。

Katmai 本命のKatmaiだが、春の発売当初は450MHz版で9万円前後、500MHz版で10万円以上と予想されるが、夏のボーナス商戦では、いずれも半値程度に値下がりしているだろう。

Celeron 1999年1月時点で366MHzが3万円台、400MHzが4万円台からスタートしそうだ。6月時点では、366MHzが1万円台前半、400MHzが2万円台前半まで下がるだろう。

K6-2 Katmaiが登場する春ごろには、400MHz版が2万円前後、450MHzでも2万円台で購入でき、同クロックのPentium Ⅱの半値程度となり、恐ろしくコストパフォーマンスが高いCPUとなりそうだ。K6-3は早くて1999年2月に出荷され、450MHz版が4万円からのスタートとなりそうだ。6月ごろには500MHz版が2万円台後半で購入できるかもしれない。

CPUの価格の推移(1998年の秋葉原での店頭価格)



ビデオカード編 AGP 4×への進化をとげる

快適なネットワークゲームの環境を構築するために、CPU以上に重要なデバイスがビデオカードだ。1999年の注目トピックとしては、「Voodoo3」「Riva TNT2」といった期待の大物のほかに、インテルからは、AGPの4×モードをサポートするビデオチップ「Coloma」がデビューする。ここでは、これら注目チップの最新情報に加え、1998年を代表する「Voodoo2」「Voodoo Banshee」「Riva TNT」搭載カードを使って、Glide、OpenGL、Direct3Dの画質比較を行った。

1999年も熱い戦いが予想される Voodoo3 vs Riva TNT2

Voodoo3

1999年、最も注目されるビデオチップは3Dfx Interactive社の「Voodoo3」だ。同社は、1998年冬に投入した「Voodoo Banshee」(以下、Banshee)が、わずかの差でRiva TNTに屈したこともあって、Voodoo3の投入を急いでおり、早ければ今春にも出荷が始まる見込みだ。Voodoo3の256ビットグラフィックエンジンは、並列動作する二つのパイプラインでマルチテクスチャリングの処理が可能で、Voodoo2 SLIモードの2倍以上のパフォーマンスを発揮する。従来までは3D専用アクセラレーターであったVoodooシリーズだが、パソコンに一つしかないAGPポートをプラットフォームとするため、Bansheeの流れをくんで、2D/3Dビデオチップとして登場する。当初はAGP 2×モードをサポートするが、パソコン側がAGP 4×モードへ対応した時点で、4×モード版も出荷する。特筆すべきは、OpenGL ICDのサポートを予定している点で、Glide、Direct3D、OpenGLの三つのAPIがそろえば、対応ゲームの数は業界No.1となる。

Riva TNT2

一方、「Riva 128」「Riva 128ZX」「Riva TNT」と、2D/3Dコンボカードのマーケットをリードし続けているnVIDIA社は、Voodoo3の対抗チップとして、RIVA TNT2を発表している。RAMDACの周波数や最大解像度は公表されていないが、最大32MBのメモリーが搭載可能で、AGP 4×モードのサポートを予定している。なお、同社からは、ビジネス用途向けの廉価チップ「Vanta」もアナウンスされている。こちらは、Riva TNTをベースにコストパフォーマンスの高さを売りにしているチップで、Matrox Graphics社の「Productiva G100」とよく似たコンセプトのビデオカードとして登場するだろう。

Voodoo3

1999年に登場する主な ビデオチップ

メーカー名	3Dfx Interactive社	3Dfx Interactive社	nVIDIA社	nVIDIA社	ATIテクノロジーズ	3Dlabs社
チップ名	Voodoo3 2000	Voodoo3 3000	Riva TNT2	Vanta	RAGE 128GL	PERMEDIA3
動作クロック	125MHz	183MHz	125MHz	90MHz ?	100MHz	125MHz
RAMDAC	300MHz	350MHz	?	250MHz ?	250MHz	270MHz
製造プロセス	0.25μ	0.25μ	0.25μ	0.25μ ?	0.25μ	0.25μ
対応API	Glide、Direct3D、OpenGL	Glide、Direct3D、OpenGL	Direct3D、OpenGL	Direct3D、OpenGL	Direct3D、OpenGL	Direct3D、OpenGL
対応バス	PCI、AGP 1/2/4×	PCI、AGP 1/2/4×	PCI、AGP 1/2/4×	PCI、AGP 1/2×	AGP 2×	PCI、AGP 1/2×
出荷時期	1999年第2四半期	1999年第2四半期	1999年第2四半期	1999年第2四半期 ?	1998年12月	1999年第1四半期

メーカー名	VideoLogic社/NEC	インテル	インテル	インテル	S3社	Matrox Graphics社
チップ名	PowerVR 250	"Whitney"	"Porta"	"Coloma"	?	?
動作クロック	100MHz	?	?	?	?	?
RAMDAC	230MHz	?	?	?	?	?
製造プロセス	0.25μ	?	?	?	0.18μ	?
対応API	Direct3D、OpenGL、SGL	Direct3D、OpenGL	Direct3D、OpenGL	Direct3D、OpenGL	Direct3D、OpenGL、Metal	Direct3D、OpenGL
対応バス	PCI、AGP 2×	AGP 2× ?	AGP 2× ?	AGP 4× ?	AGP 2/4× ?	PCI、AGP 2/4× ?
出荷時期	1999年第1四半期	1999年第2四半期	1999年第2四半期	1999年第2四半期	1999年第2四半期 ?	1999年第2四半期

注:各チップの仕様は、メーカーによる発表済みの情報を元に作成した。「?」が付いた箇所は未発表または弊誌の予想

全ビデオチップがOpenGLに対応 チップセットとの統合化も始まる

RAGE 128GL

ATIテクノロジーズは、1998年12月に待望の「RAGE 128GL」を搭載したビデオカード「XPERT 128」の出荷を始めた。このRAGE 128GLは、並列動作する二つのパイプラインでマルチテクスチャリングが可能なグラフィックエンジンを搭載しており、AGPの2×モードをサポートする。特筆すべきは、同社として初めてOpenGL ICDをサポートした点だ。競合するMatrox Graphics社が、MGA-G200でOpenGLのサポートを開始したこともあり、主要ビデオチップベンダーのすべての最上位チップで、OpenGLがサポートされることとなる。

PERMEDIA3

3Dlabs社は、1998年7月にPERMEDIA2の後継チップ「PERMEDIA3」を発表しているが、出荷が大幅に遅れている。製造プロセスは0.25μで、ビデオチップのコアが125MHzで動作可能であるため、「Voodoo3 2000」と同等のパフォーマンスが期待できる。ローカルメモリーは最大16MBで、AGP 2×モード、OpenGL ICDをサポートするため、コストパフォーマンスの高いビデオカードとして、製品化されそうだ。

PowerVR 250

VideoLogic社とNECが共同で開発を進めているPowerVRシリーズの最新チップ「PowerVR 250」は、1999年初頭に出荷される。ローカルメモリーは最大32MBまで搭載可能で、Voodoo3と同様に、2Dと3Dの両機能を併せ持つ。Dreamcastとの相乗効果が期待されるチップだが、対応ソフトのラインナップに関しては、まだ明らかにされていない。

Whitney Portla Coloma

最後に紹介するのは、インテルだ。1998年に派手なデビューを飾った同社は、Intel740の同等品をチップセットに統合した、"Whitney"(開発コード名)を投入する。このWhitneyは、Celeron用のローエンドチップセットで、出荷は1999年第2四半期になる。そのほか、Intel740の後継チップと位置付けられる"Portla"と"Coloma"が用意されており、それぞれAGPの2×モードと4×モードに対応。3Dの処理能力は、Intel740を大幅に上回ることが予想されるが、こちらもWhitneyと同様に、チップセットに統合されて、第2四半期に出荷される。なお、ビデオチップ単体で出荷されるかどうかは明らかにされていない。

重いUNREALエンジン系ゲームに最適なビデオカードはこれだ

1999年のビデオカード選びのポイントの一つとして、対応APIが挙げられる。主要ビデオチップのすべてが、Direct3DとOpenGLをサポートすることが予想されるため、後はGlideへの対応の有無をどの程度評価するかにかかってくる。ここでは、これら三つのAPIに対応する「UNREAL」を素材にして、グラフィックのクオリティという観点から、現時点でのベストなAPIとビデオカードの組み合わせを考察してみたい。評価に使ったビデオカードはRivaTNTを搭載した「ViperV550」、Bansheeを搭載した「Monster Fusion Z100」、そして一世代前のカードながら根強い人気を持つVoodoo2搭載の「Monster3D II 12MB」(SLIモード)の3種類だが、参考までに、Riva 128を搭載した「Viper V330」のスクリーンショットも用意した。

ここに掲載したスクリーンショット(解像度はすべて800×600ドット)を見てもらえれば一目瞭然だが、UNREALはやはりGlideモードが最も美しい。Bansheeは、Texelエンジンを一つしか持たないため、マルチテクスチャーの性能でVoodoo2に劣る。しかし、UNREALをプレイしてみた限り、Voodoo2のSLIモードとBansheeの間に、あまり明確な差は感じない。ここに用意したサンプル画面を見る限りでは、Voodoo2とBansheeは、ほぼ同レベルの描画性能を持っていると言えそうだ。Bansheeは、光源や水面処理に使われるアルファブレンディングの効果をよく描画しており、この点は明らかに、Glide非対応チップの上をいく。

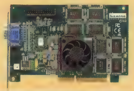
一方、Riva TNTのDirect3Dモードもかなりの水準である。半透明処理や各種フィルタリングも、ほぼGlideモードに近いレベルで実現している。Voodoo2やBansheeと同じく、バンプマッピング機能を持っているため、ポリゴン表面の凹凸感もリアルに表現している。

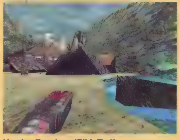
Viper V550とViper V330の場合、OpenGLとDirect3Dの両モードでプレイが可能だ。OpenGLモードでは、Direct3Dモードとは一味違って、細かく描画されているという印象を持つが、APIによる画質の違いについては好みが分かれるところ。むしろ問題となるのは、UNREALはOpenGLモードの動作が不安定だという点だ。今回のテストでは、最新パッチ(220 Beta Patch)を当てても動作が安定せず、ゲームはWindowモードでしか起動できなかった。残念なことだが、ViperユーザーはDirect3Dモードでプレイした方が快適だろう。

Viper V330を除けば、今回テストしたカードは、いずれも実用上問題のない描画速度を持つ(ベンチマークテストの結果は本誌1月号に掲載)。こうなると、画質や画面の明暗といった部分での違いが気になる。現時点でビデオカードの買い換えを検討しているのであれば、Glideのサポートの有無と、ゲーム画面のクオリティーにも注目すべきだろう。

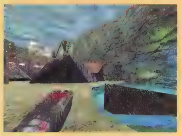
Voodoo Banshee

Monster Fusion Z100

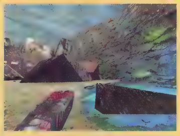




Voodoo Banshee/Glideモード
画像が全体に暗めだが、アルファブレンディングがよく効いており、水面に反射する光が細かく描画されている。この画像を見る限り、Voodoo2 SLIとほぼ同じ表現力を持つ



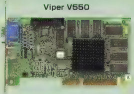
Voodoo Banshee/Direct3Dモード
Direct3Dモードを選択すると、Riva TNTと同程度のグラフィックに落ち着く。Bansheeのパワーを最大限引き出すAPIは、やはりGlideということだ

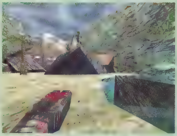


Voodoo2 SLI/Glideモード
落ち着いたトーンで、光や水面のアルファブレンディング処理が美しく表現されている。地面のグラフィックはミップマップとフィルタリング効果がよく出ていて、遠近感や凸凹がリアルに表現されている

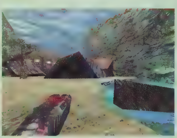
Riva TNT

Viper V550

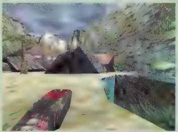




Riva TNT/OpenGLモード
全体的に明るめの画像だが、視点から遠い位置のテクスチャーは、アンチエイリアスの効果が弱い。そのため、画像全体にザラつき感がある。また、Riva 128のOpenGLモードと同様、水面の描画には、黒いメッシュがかかってしまっている



Riva TNT/Direct3Dモード
全体にダークなトーンで、落ち着いた印象を受ける。水面の描写は、アルファブレンディング処理による半透明の雰囲気がよく出ている



Viper V330/OpenGLモード
明るめの画像になっており、遠くの山肌はかなり描画が荒い。水面の描写は、よく見ると黒いメッシュがかかってしまっている

1999年を乗り切るためのマシンスペック

徹底検証 動作環境と推奨環境

ゲームのパッケージに記載してある“動作環境”は信頼できるのか？ 弊誌の読者であれば、メーカーが公表している動作環境では、ゲームが快適にプレイできないことはある程度承知していることだろう。では、実際にゲームを始めるにあたって、どの程度のサバを読んでおく必要があるのだろうか。SiNを使ってメーカー指定の動作環境を検証し、その結果から、弊誌が自信を持って推奨する快適動作環境を確認してみたので参考にしてほしい。

メーカー指定の動作環境でゲームはどの程度動くのか

「SiN」のパッケージに書かれている動作環境は

- CPU：Pentium 166MHz（200MHz以上推奨）
- メモリー：32MB以上（64MB以上推奨）
- ビデオカード：2MB以上のビデオメモリーを搭載したPCIまたはAGPカード

となっている。このスペックのマシンで、果たしてどの程度のプレイが可能なのだろうか。Pentium 166MHzを搭載したマシンに、「Viper V330」を挿して実際に試してみた。

ゲームをインストールしてSoftware Rendererモードで起動させてみた（OpenGLモードでは起動しなかった）が、確かに動作はするようだ。しかし、画面の移り変わりや、キャラクターの動きがコマ送りのようだ。視点を変えるたびに画面がぎこちなく動く。画面の動きがキー操作よりもワンテンポかツーテンポは遅れるので、敵に照準を合わせるのがとても難しい。これではイライラするどころか、気分が悪くなってしまう。おまけに、データの読み込み時間が異様に長い。

そこで今度は、CPUはそのままにして、「Monster3D II」を挿し、3Dfx OpenGLモードで起動してみた。画面の動きは多少滑らかになったが、相変わらず、部分的にはコマ送り状態が続く。メーカー指定の動作環境に沿ったマシンでプレイしてみたが、これではとてもゲームを“楽しめる”とはいえない。今どき、最低動作環境でゲームをプレイする人は少ないかもしれないが、Pentium 166MHzマシンを現役で使っているユーザーは多いはず。しかし、動作は確認できたものの、長時間のプレイは健康のため、避けたほうがよさそうだ。

Timedemoで使用した「demo1.dm2」のマップ。Software Rendererモードで描画するとこの程度のクオリティーで、なおかつフレームレートが10fps以下しか出ない

動作環境はどのようにして決められているのか

メーカーは、ゲームの動作環境をどのような基準で決めているのだろうか。販売代理店のP&Aに聞いてみた。

Q.SiNの動作環境は、どのような基準で決められているのか？

A.「とりあえずゲームが起動する程度のスペック」だと思います。

Q.日本語OSと英語版OSではゲームのパフォーマンスに違いがあるのではないか？

A.日本語OSの方が、若干動作が重くなると思われますが、日本語OSと英語OSで、動作環境に差をつけるほどではないと考えています。

Q.ゲーム開始時のロード時間を短くする方法はないのか？

A.CPUの動作周波数を上げ、メモリーを増設すれば、ロード時間が短縮されます。

結論としては、パッケージに記載されている動作環境では、快適にゲームを楽しむのは無理だ。動作環境と推奨環境がパッケージに記載されていても、本当の意味での推奨環境はもっと上のクラスのスペックだと考えていい。これはSiNに限ったことではない。最近の3Dグラフィックスを多用したパソコンゲームの大半は、メーカーが指定する動作環境を大幅に上回る可能性が高い。

P&Aから発売されている日本語マニュアル付きパッケージ。価格は8,800円

日本語版OSと英語版OSではこれだけパフォーマンスに差が出る

SiNのTimedemoの結果

	3Dfx OpenGLモード		Software Rendererモード	
	Pentium 166MHz	Pentium 200MHz	Pentium 166MHz	Pentium 200MHz
Windows 98（日本語版）	10.8fps	11.2fps	3.9fps	4.2fps
Windows 98（英語版）	14.1fps	17.9fps	4.7fps	5.3fps

計測環境：メモリー／128MB、ビデオカード／Viper V330、3Dアクセラレーター／Monster3D II

快適にプレイするための条件 Softwareモードは無いと思え

SiNはCPUではなく、ビデオカードの性能に依存するゲームで、QUAKE IIと同じく3Dfx OpenGLモードやDefault OpenGLモードでプレイすることが前提となる。その証拠に、Software Rendererモードでは、Pentium II 450MHzとViper V330を使ってプレイしてみても、快適にはプレイできなかった。"VIDEO CONTROL OPTIONS"でRiva OpenGLを指定したが、Software Rendererでしか起動できず、快適には動作しなかった。

要するにSiNでは、標準的なCPUと、OpenGLまたは3Dfx OpenGLに対応した高性能ビデオカードの組み合わせが、最低動作環境となる。ただし、すべてのOpenGL対応ビデオカードで安定して動作するとは限らず、ゲームへの対応で信頼性の高いVoodoo2またはBansheeを搭載したカードをお勧めしておく。

CPUについては、Voodoo2を使用することが条件なら、あまり極端に高性能である必要はない。とはいっても、Celeron 300AMHzまたはK6-2 300MHz以上が最低限必要と考えるべきだ。

Video Option変更のコツ すべてONはあきらめろ

300MHz未満のCPUとRiva 128程度のビデオカードで、何とかSiNをプレイしたいと考えているなら、"Advanced Video Options"の設定を変更してみよう。さまざまなレンダリング処理を軽減させることで、多少は快適にプレイできるようになる。具体的には、ライティングや各種エフェクトの有無、テクスチャーやポリゴンモデルの描画精度などが設定できる。

例えば、"Character Shadows"では"Full"、"Oval"、"Off"の3タイプが選択できる。Fullを指定すると、物体の形状と光の角度からキャラクターの影の形をリアルタイムで計算・描画するために処理が重くなる。Ovalにすると、物体の細かな形状を無視して計算するため、処理負担は若干軽減される。

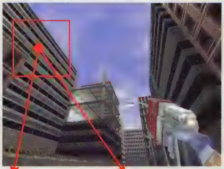
"World Texture Mode"と"Skin Texture Mode"の項目に表示される"Bilinear"、"Mipmap"、"Trilinear"は、テクスチャー描画の際に使用されるフィルターの種類だ。なかでもTrilinear Filteringは最も重い処理だが、テクスチャー間のつなぎ目が滑らかになり、よりリアルなグラフィックが表現される。Bilinear FilteringやMipmap処理もOFFにすることができるが、画面描画に不自然なぎざぎざが目立つ。せめてBilinear FilteringはONにしたい。

"Software Stipping Alpha"は半透明処理のこと。CPUに負担をかけるため、Offにしていい。"Shin Texture mode"は、せめてBilinearまでの処理はほしいところだ。"Sync Every Frame"をOffにするとフレームレートが上がるが、ビデオカードによっては画面のちらつきが目立つようになるため、自分のマシンで確認してみるといい。

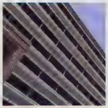
"Lights Glows"や"Particles"など、残りの各設定をOffにすれば、よりスムーズにゲームがプレイできる。ただし、確実に画質が下がることをお断りしておく。

マシンスペックが低い場合、各種エフェクトをOffにしてフレームレートが上がるように調節してみるとよい

World Texture Mode

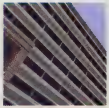


no bilinear no mipmap



画面左側のビルの窓列にシャギーが目立つ

trilinear



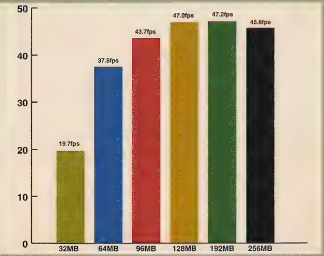
ビルの窓列がきれいに描かれている

SiNの動作に最適なメモリー容量とは

[illegible]

メモ[illegible]0対応SDRAM[illegible]32M[illegible]64MB／128MBの3種類で、6年間の保証が付いている

メモリーの増設効果(SiN Timedemo、demo1.dm2)



計測環境：CPU／Pentium II 450MHz、ビデオカード／Monster Fusion Z100／ビデオモードの設定：3Dfx OpenGLモード、640×480ドット

1999年を乗り切れるパソコンはこれだ

これから出るゲームタイトルは、実際にどの程度のマシンスペックを要求するのだろうか。ネットワークゲームは、動きやストーリー性はもちろん、3Dグラフィックのち密さと美しさが徹底して競われる時代に入った。現状でSiNが重いゲームというのなら、1999年はSiN以上に重いゲームが増えることは容易に想像がつく。1999年リリース予定のタイトルの動向と、1999年のハードウェア環境の動向を踏まえて、ネットワークゲームを快適に楽しむためのハードウェア環境を考察してみた。

最低動作環境は300MHz以上のCPUとVoodoo2

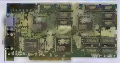
1999年にリリースが予定されている主なゲームタイトルの最低動作環境は、ほとんどが「Pentium 166MHz以上」となっている。しかし、1998年以上にグラフィックの処理が重くなる傾向にあるゲームが、この環境でまともに動くはずはない。1999年を乗り切るためのハードルとして、SiNレベルの重たいゲームを何とか楽しむための、最低限必要な動作環境を考えてみた。

CPU

ズバリ300MHz以上が最低条件だ。もちろんPentium II、Celeron、K6-2のいずれでもいい。このクラスなら、ビデオカードの組み合わせ次第で1999年をどうにか乗りきれそうだ。

K6-2

ビデオカード


Monster3D II

CPUよりも条件は厳しそうだ。Intel740、PERMEDIA2、RAGE PROなど、第2世代のビデオカードを使っているユーザーは苦しい。Voodooシリーズでも、初代Voodoo Graphicsはちょっときつい。Glideを重要視するなら、Voodoo2かBansheeが必要だ。Direct3DとOpenGLに対応したゲームであれば、Riva TNTで1年間を乗りきろう。

その他

メモリーは、64MBが最低搭載量だ。サウンドカードは「Sound Blaster AWE64」クラス、またはDirectSound3Dに対応したPCIサウンドカードがあれば、とりあえず我慢できる。

推奨環境はKatmai 500MHzとVoodoo3だ

1999年の本格派ゲーマー向け推奨動作環境は、ズバリKatmai 500MHzとVoodoo3またはRiva TNT2、そしてA3D 2.0対応サウンドカードで決まりだ。ただ、CPUとビデオカードは1999年1月時点では発売されていない。そこで、現時点で入手可能なハードウェア環境をベースに、快適なゲーム環境を得るためのスペックアップのタイミングを現実的に考えてみる。

CPU

現在、Pentium II 400～450MHz、K6-2 400MHzクラスのCPUを使っているユーザーは、今は買い換える必要はない。1999年後半に出荷されるKatmai 550MHzかK-7(500MHz以上)を待とう。Celeron 300AMHzやK6-2 300MHzクラス、またはそれ以下のCPUを使っているユーザーであれば、今春に出荷されるKatmai 450MHz以上またはK6-2 450MHzクラスのCPUにスペックアップしよう。

ビデオカード

RAGE Fury

Riva TNTを使っているユーザーであれば、今は買い換える必要はない。Riva TNT2とVoodoo3が出そろうまで待ちだ。Glide対応ゲームのファンで、Voodoo2やBansheeを使っているユーザーであれば、1999年は乗り切れそうなので、Voodoo3が登場した時点で考えよう。

Riva 128、Intel740クラスのユーザーは、即買い換えだ。今なら、安価になったRiva TNT搭載カード、そしてRAGE 128GL搭載カードあたりが選択肢となるだろう。

その他

メモリーは128MB以上が推奨だ。そして快適ゲーム環境のためにはA3D 2.0対応サウンドカードが必須。さらに、ハードディスクはUltraATA／66かUltra 160／m SCSI、ついでにCD-ROMドライブは40倍速以上だ。

結論としては、1999年前半ならばCPUはPentium IIまたはK6-2の400MHz以上、ビデオカードはRiva TNT、Voodoo2 SLIモード、Bansheeクラス、そして128MBのメモリーといった構成で、じゅうぶん快適なゲーム環境と言える。ただ、1999年のCPUのロードマップを見ると、後半には500～550MHzクラスのCPUの選択肢が増え、ビデオカードはVoodoo3の競合チップが出そろいそうである。そうなった時には、大いに迷うことになりそうだ。

UltraATA／66に対応した WDAC313000

Play Online Recommends

●推奨環境

CPU:PentiumII 400MHzまたはK6-2 400MHz
メモリー:128MB以上
ビデオカード:Voodoo3、Riva TNT2
サウンドカード:A3D 2.0対応PCIサウンドカード

●最低動作環境

CPU:Celeron 300MHzまたはK6-2 300MHz
メモリー:64MB以上
ビデオカード:Voodoo2、Banshee、Riva TNT
サウンドカード:DirectSound3D対応PCIサウンドカード

特別企画 PAW

オンライン上の仮想世界「PAW」。その世界でのコミュニケーションは、多くのユーザーを引き込んできた。本誌1998年9月号から11月号まででも取り上げてきたように、本誌はこのPAWが持つ魅力と可能性にいち早く着目し、三度のオンラインイベントも開催した。今回、このPAWが進化したという情報を入手。生まれ変わった新しいPAWの世界をみっちりと紹介する。　　　文／masumi K、たけぽん夫人

新しいPAWは使える・楽しめる新機能目白押し！

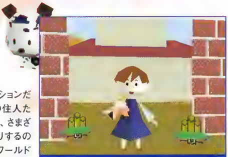
THE NEXT GENERATION

コミュニケーションの楽しさが分かる PAWの世界とその魅力

「PAW（Personal Agent World）」とは、インターネット上における3Dの仮想空間のこと。PAWの世界では、チャットを楽しんだり、散歩したり、イベントに参加したりと、自分の気の向くままの楽しみ方ができる。

南の海に浮かぶ不思議な島が、PAWの舞台。犬の足跡の形をしたこの島には、人の言葉を少しだけ理解する犬たちが住んでいる。この世界の住人になったユーザーは、ペットとしてこの犬を飼いながら、アバタという姿でワールドでの暮らしを楽しめるのだ。エージェントと呼ばれるこのペットは、あなたのパートナーで、ワールドのことについていろいろと教えてくれる。あなたがPAWに入っていないときでも、ワールドの様子を電子メールで伝えてくれたりもする。日々少しずつ成長しながら、けなげにアバタの後をどこでまも付いて来るペットには、世話をしてあげたり、ゲームで一緒に遊んであげたりしよう。

ペットとのコミュニケーションだけでなく、PAWのほかの住人たちとチャットを楽しんだり、さまざまなイベントに参加したりするのも非常に楽しい。また、ワールドには、時間と季節の概念があり、四季によって移り変わるきれいな景色や、季節ごとのイベントも魅力。PAWは、参加するユーザーがみんなで作り上げていく、コミュニティープレイスなのだ（http://www.so-net.ne.jp/paw/index-j.html）。



ペットとの会話や、アバタ同士のコミュニケーションが大きな魅力のPAW。のどかでキュートな世界観は、幅広いユーザー層の支持を集めている

単なる拡張ではないバージョンアップ 聞くだけでもワクワクする盛りだくさんの新機能

多くのユーザーに支持されているPAWが、このたびさらにバージョンアップした。新しい機能がいくつも追加され、ユーザーの要望にも対応して使いやすく変更された点もあるという。その内容はどのようなものなのだろう。

変化した点は、大きく分けて三つある。

従来のPAWの画面。三つのウインドウを使って、ワールドでの暮らしを楽しむ。左下にあるコントロールパネルというウインドウにある各ボタンを押すと、それぞれに対応したウインドウが開く

1 今まであった機能がパワーアップ

アバタ同士で交換するカードや、アバタのアクションや表示、ワールドの地図の表示などで使用できる機能がパワーアップ。とても使いやすくて便利になり、ワールドでの暮らしがより楽しくなること確実だ。

2 まったく新しい機能

言葉を話す「トーテンポール」や、島を遊覧する「グライダー」、ワールド内での「掲示板」や「集会場」が新しく設置される予定だ。また、三つあるワールド間を超えて通話できる「PHS機能」も追加。早く使いたくなる機能が満載だ。新機能のいくつかは、ワールド内の通貨「ポリゴ」を支払って使用できるものもある。

3 ワールドの変化

ワールド自体に大きな変化はないが、ワールド内の建物が減ってチャットやイベントがしやすくなった。また、以前のバージョンでは行き来することができなかった岩石島、噴水島に行けるようになるかもしれない。

期待の高まる新しいPAWの新機能。盛りだくさんの内容については、次ページ以降で詳しく紹介されている。PAWを知らなかった人も、すでにPAWを極めつつある人も、早速ページをめくってみよう。

これが新しいPAWの画面だ。四つのウインドウが長方形の形に収まるように配置されている。従来のコントロールパネルに当たるウインドウがかなり変更され、コミュニケーション機能はまとめて一つのウインドウに分離された

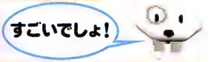
2月までは無料で遊べる 有料化はまだ先の話？

今回のバージョンアップで、「PAWもいよいよ有料化か？」という不安な気持ちになっているユーザーも多いかもしれない。だが、1999年2月までは無料で遊ぶことができる。それ以降も、突然有料化になってしまうことはないとのこと。三つあるワールドは、2月の初めには新しいPAWにバージョンアップされる。

万が一有料化になる場合でも、月に数百円といった金額で検討されているようなので、それほど心配しなくても良さそうだ。

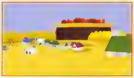
バージョンアップでこんなに変わった新しいPAWワールドへようこそ

バージョンアップに伴って、PAWのワールド内にもいくつかの変化があった。基本的なワールドの建物や景観は以前と同じだが、新しいオブジェクトの追加や、ワールドに関わる新機能が追加されたのだ。ここでは、そうしたワールドに関連した変更点や新機能を紹介しよう。



ゆったりと広くなったワールド空間

PAWのワールドには、家やお店、病院や銭湯など、さまざまな建物がある。そのうちのいくつかは新しいワールドでもそのまま残っているが、無くなった家や空き地もある。これは、もっと広い空間でチャットやイベントを楽しめ、ワールド内の移動がスムーズになるようにという配慮によるもの。また、それに伴って森が増えたため、新しいワールドは今までよりものんびりできる空間になっている。



建物が減れば、それだけサーバーの負荷も軽くなり、移動もスムーズにできるようになるだろう

友達がどこにいても安心 ワールド間での移動ができる

今までは、三つあるPAWのワールド(PAW1、PAW2、PAW3)をまたいだ移動はできなかった。例えば、PAW1のワールドにいて、PAW3のワールドに移動したい場合、いったんPAWを終了させてから、再起動してPAW3のワールドへ入り直さなければならなかった。

しかし、新バージョンでは、ワールド間での移動がPAWを接続したままでも可能となる。これによって、カードを利用した「あう」機能でも、ワールド間を超えて会えるようになったのだ。

チャット用、イベント用と目的ごとに三つに分けられているワールド。従来はこのように、起動時に入るワールドを選択していたのだが、新しいPAWでは、接続したままでワールド間を移動できるのだ

待ち合わせがより楽になる 地図でのアバタ位置表示が可能に

ワールドの地形が変更されるに伴い、地図も変更される。今までの地図の機能は、どこにどんな建物があるか、今自分がどこにいるかを表示してくれるものだった。今回から、それに加えて、同一ワールド内に接続しているユーザーも表示されるようになるらしい。

ワールド内にいるアバタの人数は、今までのマルチユーザウインドウでも表示されていたが、それらのアバタがワールドのどの辺りにいるのかが、ドットや半透明の円で表示されるようだ。

新しいバージョンの地図ウインドウ。地図上にユーザーの位置が表示されれば、友達を探すのもかなり楽になるだろう

岩石島・噴水島が出現するかも

ワールドの地図上にあってもだれもが行けなかったなぞの島、「岩石島」と「噴水島」がいよいよ公開されるかもしれない。この二つの島へとうとう上陸することができるかもしれないのだ。上陸できれば、しっかりと島の景観が表示されることだろう。

岩石島は、草木が平らな土地もないゴツゴツした感じの島だ。噴水島には、緑の平原に大きな池が存在している。詳細については、まだ明らかにはされていない。依然として、これらの島にはまだなぞが残っているのだ。

また、もしかしたら、どちらかの島がなくなってしまうといううわさもある。いったいどういうことなのだろう。新しいPAWでその真相を確かめてみよう。

大きな池の存在が、遠くからも確認できる噴水島。この池に、かつて噴水があったのだろうか? なぞはまだ多い

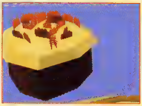
遠くに見えるのが岩石島だ。イベントでそのなぞが、少し明らかにされたこともある。あの兄弟にまた会えるのだろうか

島を遊覧できるグライダーの登場

ワールドの今までの移動手段といえば、歩いたり、ワープしたり、空を飛んだりするなどがあった。いずれにしても、自分で移動するしかなかった。しかし、新しいPAWでは「乗り物」が登場する。なんと、グライダーに乗ることができるようになるのだ。

グライダーは、PAWの島々をめぐることのできる唯一の乗り物。乗員は1名だ。グライダー乗り場となるポートが島に1ヵ所だけ設置されるので、そこでポリゴを支払えば搭乗することができる。

グライダーは、一定のルートに従って島を遊覧する。ルートを選択してそれぞれの島に着陸するさせることができるので、新しく公開されるかもしれない岩石島、噴水島をグライダーで訪ねてみるのもいいだろう。



グライダーで空からPAWワールドを見渡すのは、きっとそう快だろう。従来でも空中移動はできたが、前後方向の移動ができなかった

個性派アバタ続出必至
ユーザーのセンスが生かせる新機能満載

新しいキャラクターも登場　ペットに関する新フィーチャー

ワールドに仕える新しい犬

新しい犬のキャラクターが登場するかもしれない。新しい犬はワールドに仕える犬のようで、ユーザーが自由に飼うことはできない。犬の新キャラクターはPAWのワールドに役立つ、頼もしい存在になることだろう。また、新しい犬のキャラクターは、見た目でその違いが分かるようになるという。どんな姿になるのか楽しみだ。

新しいキャラクター犬の予想図。実際にどのような犬になるのかは新しいPAWで確かめてみよう

アクセサリーの選択

ペットに関する新しい機能もある。ペットに付けるアクセサリーをユーザーが選べるようになったのだ。今までは、アクセサリーを購入すると、自動的にペットを飾るものが選択されたが、今回からはユーザーが指定したものを付けることができる。

大きさ、色のなめらかな変化

ペットの変化についても進化した部分がある。成長して体が大きくなったり、食べ過ぎて太ったりする場合は、その変化がなめらかなアニメーションで表現されるのだ。知らないうちに、ペットが大きくなっていたなどということはもうない。病気のペットなども徐々に顔色が悪くなったりするそうだ。

ペットにたくさんえさを与えると、どんどん体が大きくなっていく。かわいいペットが太っていく様子を確認できるのは、飼い主としてはちょっと複雑な気分だろう

ユニークなものがたくさん　アイテムが大幅に増加

新しいバージョンでは、既存のアイテム（オブジェクト）に加えて、倍の数のアイテムが追加される。また、アイテムのサイズが変化していたり、同じアイテムでも色の違うものが登場するらしい。

新しく増えたアイテムには、じゃんけんの手やサイコロの目が示されたものなどもあり、これらを使ってユーザー同士でちょっとした遊びもできるようになる。

ほかにもトロフィーなどの新アイテムがあるようだが、大部分については詳細がまだ明らかにされていない。実際に確かめてみるしかなさそうだ。

自分の個性をより演出できる　アバタに関する新しいフィーチャー

バッチやワッペンの登場

アバタ用のバッチやワッペンなどが登場する。ペット用のアクセサリーは以前からあったが、アバタ用のアクセサリーは今回が初めて。友達やグループ同士で同じバッチなどを付けてみると、きっと楽しいだろう。ただ、バッチなどを付ける部位（胸や頭など）は、指定できない。ちなみに、アバタ用のアクセサリーは、新しいワールド内のお店で売られる。どんな種類があるのか確認してみよう。

髪や洋服の色変化

もっと個性を演出したい場合は、アバタの髪の色や洋服の色も変えてしまおう。ヘアースタイルや洋服の種類は以前のバージョンと同じだが、それぞれの色を選べるようになるのだ。

色を変えるためには、まず、ワールド内に新設された色を変化できるエリアに入る。その建物に入ると、色変化についての質問がされるので、それに従って髪や服の色を設定しよう。ただし、色変化には、各部分ごとにいくらかのポリゴがかかる。

あらかじめ選択できる色には限りがあるが、それでもおしゃれをして、自分の個性を演出できるのはうれしい

スリープ機能

以前から、マルチユーザーウインドウの右上にあったスリープ機能が、使えるようになった。PAWに接続したままパソコンから離れるときや、ワールド内メールを書いているときなどには、ほかのアバタに話し掛けられても応答できない。今回のバージョンでは、そうした場合のために、アバタが眠っている姿を表示できるようになった。

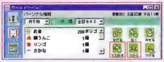
スリープ状態にすると、かわいらしく小首をかしげるアバタ。最終的には、女の子のアバタのスリープがこのしぐさで、男の子のアバタのスリープは腕を組むしぐさになるようだ

スリープ機能によって、そのアバタがアクティブでないことがほかのアバタからも分かるようになるのだ。ちなみに、男の子のアバタと女の子のアバタではスリープ状態の姿が異なる。また、スリープ機能が使えるようになることで、既存の透明人間モードはなくなる。

「つかう」「てわたす」機能

アバタのアクションも新しいものが増えた。既存の機能に「つかう」「てわたす」が加わる。

「つかう」は、アイテムなどを使う場合に起こすアクションだ。従来は、地面に置いたり、投げたりすることでアイテムを使用していたが、新しいバージョンではアイテムの使用が一つのアクションとして独立した。それだけ、新たなアイテムが使えるようになるのかもしれない。イベントなどでも重要なアクションになるだろう。



ワールドツールウインドウの「パーソナル」情報画面で、「つかう」「てわたす」ボタンが表示される

「てわたす」では、相手のアバタに直接アイテムなどを手渡しすることができる。ブラウザウインドウ内に、自分のアバタが手を差し出す様子がしっかりと表示される。相手が手の上のアイテムをクリックすると、「わたしますか？」という確認のダイアログが目の前に上がり、OKを選択するとアイテムが相手に移動する。

コミュニケーションがぐっと手軽に より面白くなる新機能を完全紹介

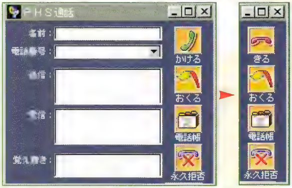
ワールド間通話が可能なPHS　通話料の支払いはポリゴで

新しいPAWでは、なんとPHSが使えるようになる。このPAWの世界でのPHSは、ほとんど現実世界のPHSと同じように使えるものだ。インターフェースとしては、ICQのようなページャー機能が追加されている。三つあるワールドのうちのどれかに、通話したい相手が入っているのなら、相手が違うワールドにいても同時に3人までの会話が可能になる。

PHS機能を使うためには、ワールド内のお店でPHSをポリゴで購入する。それぞれのPHSには、電話番号が決まっており、購入後に番号を知ることができる(電話番号は指定できない)。ちゃんと通話料金がかかり、そのたびに持っているポリゴが減っていく。PHSの電話番号は自分しか知らないものなので、PHSで話したい友達にその都度電話番号を教えるか、友達と交換する自分のカードに記入しておくといいだろう。

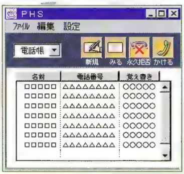
さすがにこのPHSは、ポリゴの金額も安くはないようだが、持っていればとても便利そうだ。各種のイベントなどで人やアイテムを探すときなどに、仲間と連絡をとりながら探し回ることもできるだろう。何よりお互いの場所が離れていても、手軽に相手と話すことができるのは大きな魅力だ。

また、このPHSには、現実世界のPHSと同じような機能が将来的には付く予定だ。以下に、その便利な機能を紹介しよう。



PHSは、このウインドウで相手と通話する。通話の開始、終了には「かける」「きる」ボタンを使う

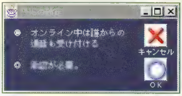
電話帳機能：電話番号を記録しておける。また、電話帳の編集(新規追加、修正、削除)もできる。



ここで登録したアバタの名前と電話番号、そのアバタについての覚え書きが表示される。たくさんの人数分が登録できそうだ

グルーピング機能：電話番号をグループごとに登録できる。

受信拒否機能：受信したくない電話番号を登録しておくと、その電話番号からかかってきても受信しない。



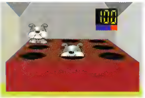
あらかじめ話したくない人の電話番号を登録できる。また、通話の前に承認を必要とする設定もできる。

ぷるぴこぷるぷるゲームはやり込み甲斐あり

ぷるぴこぷるぷるゲーム(以下、ぷるぴこ)は、もぐらたたきと同じ要領のゲーム。ハイスコアを記録すると、PAWのホームページにあるランキングに自分の名前が表示される。

新しいバージョンでは、ぷるぴこの最高得点の限度がアップし、そう簡単には高得点を記録することはできない。ランキング入賞を狙う激しい競争が、再び始まることだろう。

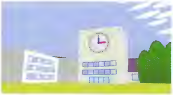
また、ゲーム台の視界に入ってしまい、プレイの邪魔になっていたペットは、ご主人のプレイ中には、後ろで待機するようになった。新しくなったぷるぴこに是非挑戦してみよう。


ゲームの内容自体はそのままだが、最高点の設定が変わった。3けたのスコアが表示されるようになっている

ワールドにペットの学校が設立

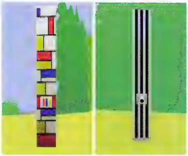
ワールドの中に、ペットの学校ができた。ポリゴを払えば、この学校にペットを預けることが可能だ。

今回は建物として存在するだけだが、この学校には、飼い主が不在の間、ペットを預かってえさを与えてくれる機能や、反抗期のペットをしつけ直してくれる機能、太ってしまったペットをダイエットする機能などが将来的には付くかもしれない。いずれにしても、ペットの学校では、なかなかに高度な教育が行われそうだ。


学校には、やはりたくさんのペットが通うようになるのだろうか。中で何が行われるのか、非常に興味深い

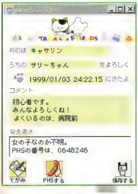
ワールド内に言葉を話すトーテンポールが出現

新しいPAWのワールドには、「トーテンポール」が出現する。このトーテンポールは言葉を話し、PAWのワールドや、イベントのガイド的な役割を果たすようだ。トーテンポール自体が移動することはなく、広場などに設置されている。


一般的なトーテンポールのイメージとはちょっと異なるデザイン。ハイテクな印象も受ける。何種類のトーテンポールがあるのかは、まだ明らかにされていない

検索、グルーピングも可能に　使いやすくなったカード機能

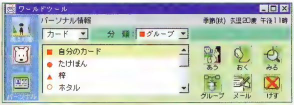
カードには、今までどおりの情報（アバタの名前、ペットの名前、メッセージ、ワールドに入った時間）はそのまま記される。将来的には、それらに加えて、そのカードの持ち主と最後に会った時間や、会った場所（例：PAW1）、メールアドレスも記されるかもしれない。



これが新しいカードだ。もしものときのために、メモ欄にその時の様子を記録しておこう

ここで自分のカードの記述を設定する。従来のPAWでの「道具箱」ウインドウに当たる画面だ

今回の新バージョンでは、管理や整理に便利な新機能が追加された。



ワールドツールウインドウのパーソナル情報で、もらったカードの一覧を表示できる。「分類：」の項目でグルーピングできる

検索機能：名前を入力すると、その人のカードが選択されて、ウインドウに表示される。

グルーピング機能：カードをグループごとに仕分けできる。グループは△や□マークで表示され、カード一覧ウインドウに表示される。同じマークのカードだけを表示することもできる。

カード変更通知：カードの持ち主がメッセージ欄を書き換えた場合、そのカードには書き換えを通知するマークが付く。

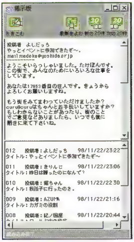
メモ機能：カードを受け取った人が、何か一言記入できるスペースがカードの下部に追加された。カードの持ち主の特長や印象を書いたり、会った場所やそのときの会話の内容をメモすることができる。

待ち合わせやイベントに便利なワールド内掲示板が設置

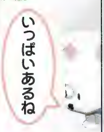
だれでも書き込めたり、見たりすることができる、駅の伝言板のような掲示板がワールド内に設置される。この掲示板をクリックすると、掲示板ウインドウが開く。このワールド内掲示板の設置に伴って、PAWのホームページにあった掲示板は無くなるようだ。

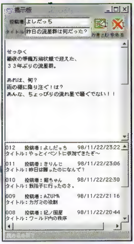
掲示板のメッセージは、書き込んだ時間順に表示され、ツリー表示はされない。また、書き込んでから24時間が経過したメッセージは自動的に消される。

ワールド内にいくつかの掲示板が設置され、そのうちの一つはソニーが管理するものになる。ほかの掲示板は、個人がポリゴで買ったり、借りたりすることができる。その場合の掲示板は、持ち主が管理者になり、掲示板を見るためにはパスワードが必要になる。グループのコミュニケーション用に役立つだろう。



ワールド内の掲示板をクリックすると、このような掲示板ウインドウが開く。下の欄に表示されているのが、メッセージの一覧





「かきこむ」ボタンを押すと画面が変わり、ウインドウの上の欄にメッセージを書き込むことができるようになる

秘密の集まりも可能に　パスワード付き集会場

ワールドのあちこちに集会場が設置される。「集会場」と書いてある大きな看板がある建物で、ちゃんと中に入ることができるのだ。この集会場は、集会場運用委員会の承認をもらい、ポリゴで料金を払えば、だれでも使用できる。

中での会話は、将来的には集会場の外に聞こえないようになる予定。新しいPAWでも、今までどおり2人で会話する秘話機能は付いているが、この集会場は複数の人たちとできる秘話機能だとも言えよう。

集会場のドアにはパスワード承認機能が付いているので、中に入るにはパスワードを入力しなくてはならない。仲のよい友達同士や各種グループの集会、イベントの作戦会議などに使用したりするのもいいだろう。

これが集会場。PAWのワールドで、初めて中に入ることができるようになった建物だ

QUAKEⅡ定点観測

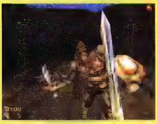
IMPUL

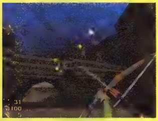
ついにQUAKE Ⅱのファイナルパッチがリリースされた。1年以上かけて、ついに完成したというわけだ。QUAKE Ⅱ関連のニュースも一段落したが、今後はQUAKE Ⅲ ARENAのニュースでにぎわっていくことになりそうだ。

文／tkl（竹地由典）

関連ホームページ

John Cash氏のplan
http://finger.planetquake.com/qfplan.asp?userid=jcash&id=10837
id Software社のダウンロードページ
http://www.idsoftware.com/hot/index.html





DAWN OF DARKNESSは、剣と魔法の世界を舞台にしたアドオンだ。ここまでQUAKEⅡを別のゲームに作り替えてしまうアドオンも珍しい

ついにファイナルパッチがリリース

1ヵ月半ぶりにQUAKE Ⅱのバージョンアップが行われた。今回リリースされたVer.3.20は、Ver.3.20βで特に問題が見つからなかったので、βを取ってそのまま公式版として再リリースしたもの。中身はまったく同じもののようだ。

今回のパッチに関して、ネットワークプログラミング担当のJohn Cash氏が「これは事実上、最後の公式リリースである」と述べている。id Software社としては、QUAKE Ⅱでやるべきことはやり尽くしたと言うことなのだろう。今後は、サーバーをクラッシュさせるような致命的なバグが見つからない限り、アップデートしない模様だ。

Ver.3.20パッチと同時に、公式ミッションパック「THE RECKONING」「GROUND ZERO」のソースコードも公開された。今後は、これを使用したモジュールがリリースされるかもしれないので、それが今から非常に楽しみだ。

剣と魔法の世界で暴れまくれ 異色アドオン「DAWN OF DARKNESS」

数あるアドオンの中でも異彩を放っているのが、Ward Six社の「DAWN OF DARKNESS」だ。これは、システム、モデル、サウンドなどすべてが一から作られた、まったく新しいゲームとなっている。

シングルプレイは主人公Roarkeによる復しゅうの物語で、町の人との会話でヒントを得て目的を達成していく。10のクエストを含むシングルマップと、新しい武器が七つ用意されている。武器は、刀、ボウガン、魔法などがあり、RPGやアドベンチャーの要素もふんだんに盛り込まれているようだ。

ここまで聞くと、シングルばかり充実しているようだが、しっかりとデスマッチ専用のマップも用意されている。リリース予定は1999年の1月となっており、この号が出るころには入手できるかもしれない。デモがリリースされる予定なので、製品入手前に出来を確かめてみるといいだろう。

関連ホームページ

Dawn of Darkness
http://www.DawnOfDarkness.com/

3Dサウンド対応パッチ

QUAKE Ⅱは、特に3Dサウンドに対応して作られたゲームではない。しかし、「HALF-LIF」などのように3Dサウンドで戦いたいと思う人は多いらしく、マルチスピーカーを実現できるパッチがサードメーカーによってリリースされている。それが、この「INTERACTIVE AROUND-SOUND」というパッチで、最近ではA3Dに対応したようだ。

通なQUAKER養成コラム

日本を代表するベストQUAKERたち

今回は、日本を代表するQUAKERを紹介しよう。彼らは強いのは当然だが、皆独自のプレイスタイルを持っている。彼らをサーバーで見掛けたら、戦いを挑んでみよう。彼らと互角以上の戦いができれば、一流QUAKERの仲間入りも夢ではないのだ。たとえ、ボコボコにやられたとしても、レベルの高いプレイは学ぶものが多いはずだ。（紹介はアルファベット順、敬称略）

AKiRA EJJ

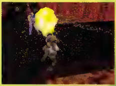
CTFのClan EJJに所属している。一級品のフック使いで、その移動法は特徴的でむだが無い。わずかなすきを見逃さず、あっと言う間にFragを持ち帰ってくる。その姿は味方にとって非常に心強く、敵にすると、どんなに守備を固めても安心できない。CTF以外にも1 on 1を好む。

Doctor NmA

QUAKE時代から活躍中で、デスマッチ専門Clan FKZ（現在は解散）の創設者だ。現在はNmAに所属している。

QUAKE Ⅱでは、ドワンゴの大会に優勝している（仕事の都合上、優勝賞品のE3でのQUAKE Ⅱ大会に参加できないので辞退したが）。Super Shotgun、Caingunなど多彩に武器を使いこなす。

正確な射撃のおかげでBOT呼ばわりされることが多いが、敵を発見してから撃ち始めるBOTに比べて、非常に高度な先読みで撃ってくる彼の方が非常に厄介な相手といえる。



海外赴任のため、しばらくQUAKEⅡから遠ざかっていたというDoctor氏。しかし、射撃の腕と高度な読みはまだまだ健在だ

Doppel-G NOS

かなり古くからのQUAKERで、QUAKEアジア大会日本代表選抜メンバーにも選ばれたこともある。

完全戦略重視のプレイスタイルで、マップを知り尽くした上で相手の行動を先回りしてショットを撃ち込む。姿を見る前に殺されて行った人も多いはず。

ほかにも日本を代表するスキン職人としても有名である。最近はマップ制作などもしており、QUAKER兼クリエイターとして活躍中だ。

E-Wi SFJ（FC）

Clan SFJのメンバーであるが、JCR（Japan Clan Ring）参加のためにClan FCのかなめとしても活躍中だ。SFJのメンバーほとんどに言えることだが、突撃重視のプレイスタイルだ。それが、彼の正確なショットで鬼のような強さを発揮する。

Guitar X's

1 on 1用のサーバーで見掛けることが多いだろう。Railgunを好み、命中率はかなりのものがある。

SE999

なお、QUAKE Ⅲ ARENAでは、まだ決定ではないがA3Dに対応するという話である。

関連ホームページ

IAS Quake2 Patch
http://www.earsound.com/titles/quake2.html

細かい設定も簡単にできるサーバー起動ツール

マルチプレイ用のモジュールでサーバーを起動するとき、通常はショートカットを作ったり、コマンドを入力するなどの操作が必要だ。しかし、その面倒を省いてくれるツールが「Tectonic」だ。これを起動すると、サーバーに関する細かい設定も数字入力やクリック一つでできるようになる。多少英語で戸惑うかもしれないが、慣れれば楽に使いこなせるだろう。

関連ホームページ

Tectonic
http://frag.com/tectonic/

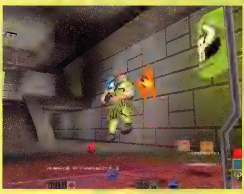
新たな戦いをもたらすCTFモジュール「3Team CTF」

3チームに分かれてFragを取り合うCTF(Capture The Frag)モジュールが登場した。「3Team CTF」は、通常のRed、Blueの2チームに加え、Greenを加えたもの。アメリカのQUAKE総本山サイトPlanetQuakeのMod of The Weekにも輝いたことがある、優秀なモジュールだ。

チームが増えたことによって、これまでのCTFに新たな戦略が加わっている。RedとBlueが争ってる間にGreenが横からFragをかすめ取ったり、2チームで同盟を組んで1チームを徹底的にたたいたりと、この三つどもえ戦が非常に楽しい。

関連ホームページ

3Team CTF
http://3tctf.gamepoint.net/



「3Team CTF」では、2チーム分のFragを運ぶことも可能だ。自分のベースにFragを持ち帰ると、ダブルフラッグボーナスが加算される

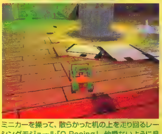
ちょっと変わったレースモジュール ミニカーで机上を走り回ろう

一風変わったコミカルなレースモジュールがリリースされた。それがこの「Q-Racing」である。これは、懐かしのチョロQのような小さな車を操るレースゲームで、コースも机を形どった物になっている。パソコンや鉛筆立ての間を所狭しと走り回るわけだが、なかなか操作が難しい。ちょっと息抜きにプレイしてみるといいかも。

ところで、レースモジュールといえば、「QUAKE」からのプレイヤーは「Quake Rally」を思い出す人が多いのではないだろうか? なんと、現在QUAKE Ⅱ版の「Quake Rally 2」が開発中なのだ。こちらも期待できそうだ。

関連ホームページ

Q-Racing
http://home.telefragged.com/flitsoft/
Quake Rally
http://impact.frag.com/rally/
Quake Rally2
http://www.planetquake.com/qrally2/



ミニカーを操って、散らかった机の上を走り回るレーシングモジュール「Q-Racing」。他愛ないように見えて、実はかなり操作が難しく、慎重にやらないとすぐ机の上から落ちてしまう

「Quake Rally 2」は、本格的なレースモジュールになりそうだ。Q-Racingに比べてより実車に近いモデルや、ギアチェンジなどの要素が含まれる

Gunsou NmA

1 on 1とデスマッチを中心に活躍中だ。近距離、遠距離でRocket Launcherを自在に使いこなす。

k.s MJ30s

昭和30年代生まれ、または30代のQUAKERが集うClan MJ30sの社長(リーダー)。QUAKERの中ではかなり年長だが、第一線で活躍している。サーバーは、Jihad JPNを中心にプレイしているようだ。8時までのテレホーダイを有効に使った、早朝の出勤前QUAKEが日課。

Ku-ru ZPQ2

堅実な攻めで、攻めと守りの駆け引きが上手い。また、接近戦における射撃のテクニックは特筆すべきものがある。

Ku-ru氏の得意武器はRailgunだ。接近戦に向かないこの武器を、Ku-ru氏は乱戦の中でも自在に使いこなす

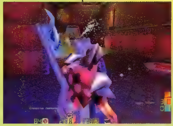
Legend JnG

突っ込み重視の神風戦法だが、たまに突っ込みすぎるのがきず。しかし、Rocket Arena 2(以下、RA2)で培われた突破力はチーム戦で相手にするとやっかいである。

所属ClanのJnGは、チーム戦重視のClanだ。着実に力を付けてきており、第3回JCRにおいては決勝進出を決めている。

NoHoHo

主にCTFを好み、Jihad JPNのCTFサーバーで活躍中だ。しかし、CTFだけでなくMJ30s主催のRA2、デスマッチ両大会の優勝者で、ほかのルールでもその強さは失われることがない。日本を代表するオールマイティーなQUAKERといえる。



国内のCTFサーバーで圧倒的な強さを見せつけているNoHoHo氏。この日もほかを20スコア以上引き離して、真っ先に100スコアをたたき出した

Sekip SFJ

DOOMで日本最強とうたわれていたSFJ所属のQUAKER。デスマッチを好む。Champions Leagu for Quakeランキングのデスマッチ部門で世界8位に入ったことのあるほどの腕前の持ち主だ。戦闘スタイルはまさしく戦国時代の一騎駆けそのものであり、次々敵をなぎ倒す姿は圧巻。

ULTIMA ONLINE 定点観測

UO.net

Vol.010

「ULTIMA ONLINE」の情報を紹介する本連載も、ついに10回目を迎えることになった。あらためて振り返ってみると、題材があまりにも多いため、掲載しきれなかったものも多々あったという思いがある。今回は、その一つとしてULTIMA ONLINEに関連したツールを紹介しよう。 文／PC Nuts

サードパーティプログラムの問題

「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)に関連したツール(プログラム)は数多くあり、そのほとんどがフリーウェアとして公開されている。昨今では一部のチートツールのために誤解している方もいると思うが、素晴らしいツールが大半だ。Origin Systems社の公式サイトには、今のところユーザーが作ったUO関連のツールを具体的に規制する文章はない(1998年12月下旬時点)。逆に、Origin Systems社がサードパーティプログラムとして審査し、問題がなければ公認ツールとしていく方針だ。

このことから、UOのツールは公認ツールと非公認ツールに大別され、非公認ツールの一部は使用禁止になると考えるのが妥当である(図参照)。実際のところ、承認を得るための手続きは大変なので、制作者全員が申請を行うとは到底考えられないし、UOのプログラムとまったく連動しないツールもあるからだ。

使用禁止となるのは、そのツールがゲームの進行に影響を与え、それがOrigin Systems社の意図(プレイヤーの意見を含む)と反する場合である。Tacticsを異常に上げるなど、ゲームのルールを曲げるチートに関しては満場一致で反対するが、マクロツールの利用は賛否が分かれそうだ。日本サーバーではマクロツールの利用も規制する方向のようだが、これに関する明確な公式見解がない点が気になっている。

UO関連ツールの分類図

公認ツール
非公認ツール (申請を行わなかった大半のツール)
非公認ツール (チートツールなどのゲーム進行に悪影響があると判断されたツール)

承認が待たれるお勧めUOツール

これから紹介するUO関連のツールは、プレイヤーにとって非常に有益なもので、ぜひとも公認ツールとしてOrigin Systems社の承認が待たれるようなものばかりである。しかし、今のところサードパーティプログラムの審査は進行中の状態なので、公認ツールというものはまだ存在していない。従って、承認を得ていないツールの使用が認められると、最悪の場合アカウントはく奪の対象となり得るので、各自の責任で利用するということを覚えておいてほしい。

接続環境やサーバーの状態を調べる

UO Monitor

http://www.blackcastlesoft.com/

Uomon.exe

UOプレイヤーが恐れているものといえば、コネクションロストやパソコンのハングアップ(電話料金などもあるが)。ダンジョンで遊んでいる最中に落ちてしまったりすると、目も当てられない状況になる。UOサーバーが落ちているのか、自分の接続環境に問題があるのか、非常に気になるところだろう。

「UO Monitor」は、UOサーバーの動作を監視してくれるツールである。これを使用すると、たまたま自分のマシンだけが落ちてしまったのか、サーバー自体が落ちているのかが一目で分かる。また、UOプレイヤーは、サーバーが落ちた場合でも安心はできない。ゲーム内の時間が最低でも30分以上巻き戻るため、思いも寄らぬ悲劇を生むことがあるのだ。しかし、UO Monitorにはサーバーの動作と連動してUOを起動する機能が付いている。これを利用すると、サーバーが復活するまで手動で何度もログイン作業を繰り返さずに済むので便利だ。

UO Trace

http://www.blackcastlesoft.com/

uotrace.exe

UOサーバーまでの接続環境を調べたいときは、「UO Trace」を使うとよい。各サーバーまでの経路と状態(PingやLoss)が表示されるので、自分が契約しているプロバイダーに問題があるのか、経路にトラブルがあるのかなど、原因を特定しやすくなる。

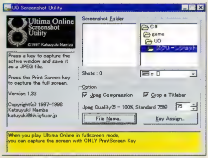
このUO TraceとUO Monitorは、同一人物が作成しており、以前は公式サイトからダウンロードできた。余談になるが、Designer Dragon(UOのゲームデザイナー)のように、UO関係のスタッフにはDragonの称号が付く。ツール制作者であるRobert Simpson氏の称号は「Monitor Dragon」だ。

ブリタニアの思い出を記録に残す

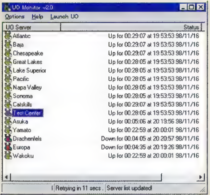
UO Screenshot Utility

http://mwc.ne.jp/katuyuki/UOSoft/

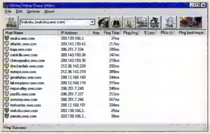
数千人規模のプレイヤーが常時接続し、日々歴史が刻まれていくUOの仮想世界。一期一会の縁も多く、さまざまな事件も起こる。そんなときに、ちょっとした記録を残したければ、スクリーンショットを撮るのがいちばんいい。Windows標準装備のクリップボードもあるが、ここでは専用のツールをお勧めしたい。「UO Screenshot Utility」は、クリップボードと違って特定のキーを押すだけで、ファイルに保存してくれる。ファイル形式も圧縮率の高いJPEGなので、ハードディスクの容量も気にならない。



圧縮率の調整やファイル名の設定など、細かな点まで考慮して作られている。常時起動しておくと決定的瞬間を逃さない？（それでも筆者は押し忘れる）



UOプレイヤー必携ツールであるUO Monitor。普段はタスクトレイに常駐するため、邪魔にならない。サーバーアップ時（稼働開始時）に、好みのサウンドを鳴らすこともできる



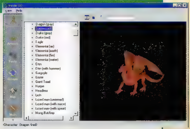
UO Traceの画面。例えば「Ping All Games」というボタンを押すと、世界各地にあるUOサーバーまでのPing値が表示される。自分の遊んでいるサーバーが重いと感じたら、これを使って比べてみよう

UOで使われている素材を鑑賞する

InsideUO

http://dkbush.cablenet-va.com/alazane/

「InsideUO」は、UOのCD-ROMに入っている膨大なデータを鑑賞するためのツールだ。アイテムやモンスターのグラフィックを始め、マップ、BGM（MIDI）、効果音（WAV）などの閲覧・再生ができる。ファイルに保存することも可能なので、UO関連のホームページ作者に重宝されている。当然ながらUOを始めたばかりの人は、使わない方がよい。また、商用目的での利用も著作権に反するので注意が必要だ。

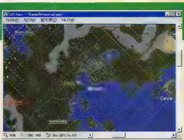


モンスターやキャラクターのグラフィックは、アニメーション再生可能。MIDIファイルをじっくり鑑賞するのも悪くない

マップで現在地を確認する

UO Navi

http://www2s.biglobe.ne.jp/%7Eaeg/uo/



日本人が作ったツールなので、メニューやヘルプが日本語で分かりやすい。独自に地名登録などもできる

街の中でも迷子になってしまうほど広大なブリタニア大陸。そのため、Web上ではマップが公開されたり、数々のツールが生み出されてきた（古くは「UO Locater」、最近ではUOと連動して現在地を表示してくれる「UO MAP」や、チャット機能も兼ね備えた「UO Track」など）。中でも筆者がお勧めしたいのは、「UO Navi」というツールだ。UO Naviは、現在地を確認するもので、ゲーム内に登場するSextant（六分儀）を併用する点が大きな特徴である。あまり使われることのないSextantを引き立ててくれるツールで、使い方を学ぶのにも最適だ。

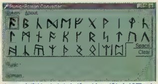
なお、UO Naviを使用するには、別途地図ファイル（RadarBritannia2.jpg）が必要となる。Solo's UO Page（http://kqp.mpog.com/uo/）からダウンロードしておこう。

ちょっとした便利ツール

Runic-Roman Converter

http://www.ymg.urban.ne.jp/home/kitajiro/ultima/

ウルティマの世界ではおなじみのルーン文字。対応表は公式サイトにも載っているが、このツールを使えば解読の手間を軽減してくれる。「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」付属の新大陸マップに書かれた地名を読んだり、以前のウルティマを遊ぶ際に使ってみてはどうだろうか？　別途ルーン文字フォントが必要なので、公式サイト（http://www.owo.com/archive/runic/index.html）から手に入れよう。



ルーン文字は、もともとヴァイキングたちが用いたもの。最近ではゲームやアクセサリーにも使われている。ウルティマファン以外にも需要がありそうなツールだ

UO SmithCalc

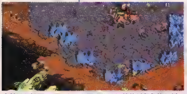
http://uo.stratics.com/smithcalc.htm

ちょっとおおげさだが、Blacksmith（鍛冶屋）待望のツールがついに登場した。この鍛冶屋専用の電卓は、作るのに必要なIngots数から製品の価格を一発で弾き出してくれる。武器、よろい、盾と多数ある製品をマウスで簡単に選べるし、品質（high、average、below）に合わせて1Ingot当たりの売値を設定できる。実際にやったことがある人なら分かるが、鍛冶屋の商売は計算が非常に大変。さらに複数の人から声を掛けられたり、相手が外国の人だと輪を掛けて忙しくなる。これさえあれば、商談の会話に集中できそうだ。

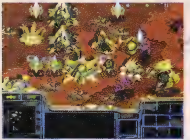
製品の品質と種類を選択するだけで、自動的に値段が算出される。非常にコンパクトなので、通常の電卓としても便利

Blizzard

次に発売されるbattle.net対応のタイトルといえば、1月29日発売予定の「STARCRAFT EXPANSION SET: BROODWAR」(以下、BROODWAR)だ。開発元のホームページ(http://www.blizzard.com/)を閲覧すれば、ベータテスターによるトーナメントまで開催されていた様子が分かるだろう。BROODWARの登場による戦術の変化に乗り遅れないように、今回は完全データ表を公開する。 文/安井 勉



赤茶けた地面とポッカリと黒く抜けた部分が印象的な新マップ。空中にそびえる巨大な岩なのか? それともガミラス?(若い読者の皆さん、ごめんなさい)



BROODWARでもProtossの対空戦力は弱い。あっさりとMutalisk数匹に本拠地を陥落させられてしまった

Valkyrieの集団戦。散弾タイプのミサイルは、このように派手な爆発によって表現される。単位時間あたりのダメージは、ProtossのScoutの1に対して、2から3ぐらいだろう

追加ユニットデータを利用して新たな戦略を立てよう

各種族に2ユニットずつ(ProtossだけはDark Archonも含めて3ユニット)の新戦力が加わった。

Terranの新ユニットMedicは、非機械系ユニットの治療を行うことができるが、SCVによる修理とは異なって自動で行われる。このため、"Marine×10"と"Marine×7+Medic×3"の戦闘の場合、結果的にMedicが加わったグループが勝利を得ることが多い。Valkyrieの敵に与えるダメージは5と少ないように感じるが、散弾タイプのミサイルを発射するため攻撃力は高い。

ProtossのDark Templarは、対地攻撃のみだが、常にCloak状態であるため、奇襲や拠点防御に利用しやすい。単体での攻撃力も高く、MarineやFirebatなら一撃で倒すことができる。合体させてDark Archonにすると、直接攻撃力はないが、えげつない特殊能力を得ることができる。今までZergに数で押されることが多かったProtossだが、Mealstormで固めてしまえば楽に対抗できるようになる。CorsairのDisruptionも同じ使い方ができる。筆者はDark ArchonのMind Controlで、敵のSCVやDroneを寝返らせ、自軍を種族混成状態にする戦法を好んで使う。

Zergの新ユニットLurkerは、強力な防御型ユニットだ。だが、敵から見えないというだけならProtossのDark Templarの方が使える。やはり、Zergの本領は数での勝負だ。低い生産コストを生かして、大量に配置するのが上策だろう。Devourerは、残念ながら今のところ中途半端なユニットだ。攻撃力は高いが移動速度が遅く、敵のCarrierやBattle Cruiserと比較して耐久力に劣る。筆者のプレイレベルではうまく使いこなせなかったが、やはり数をそろえるしかないのだろうか。

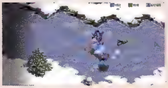
Terran

Medic

必要資源	50Mineral/25Gas
サプライ	1
Hitpoint	60
Energy	200
武器	なし
特殊能力	Heal[1]、Restration[50]、Optical Flare[75]
装甲	Terran Infantry Armor (1)
盾	なし
対地対空	攻撃能力なし
Required	Academy
生産施設	Barracks

Valkyrie

必要資源	250Mineral/125Gas
サプライ	3
Hitpoint	200
Energy	0
武器	Halo Rockets(5)
特殊能力	なし
装甲	Terran Ship Plating(2)
盾	なし
対地対空	対空のみ
Required	Armory
生産施設	Starport with Attached Control Tower



TerranのValkyrieの一騎打ち。画面左側にはクリスマスツリーに使われたであろう針葉樹が凍っている。雪に埋もれたCommand Centerなど、凍土のマップには寂しげなオブジェクトが多い

from Far East

Protoss

Dark Templar

必要資源	125Mineral/100Gas
サプライ	2
Hitpoint	40
Shield	90
武器	Warp Blades(40)
特殊能力	常にCloak
装甲	Protoss Armor(1)
盾	Protoss Plasma Shield(0)
対地対空	対地のみ
Required	Templar Archive
生産施設	Gateway

Dark Archon

必要資源	不要(Dark Templar 2ユニットが合体)
サプライ	4
Hitpoint	200
Shield	25
Energy	200
武器	なし
特殊能力	Feed Back[50]、Mind Control[150]、Mealstorm[100]
装甲	Protoss Armor(1)
盾	Protoss Plasma Shield(0)
対地対空	特殊能力による
Required	Dark Archon Meld(Research)
生産施設	Dark Templar×2

Corsair

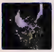
必要資源	150Mineral/100Gas
サプライ	2
Hitpoint	90
Shield	100
Energy	200
武器	Neutron Flare(5)
特殊能力	Disruption[125]
装甲	Protoss Plating(1)
盾	Protoss Plasma Shield(0)
対地対空	対空(特殊能力は建物のみ)
Required	Stargate
生産施設	Stargate

Zerg

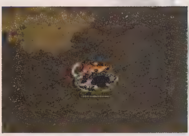
Lurker

必要資源	50Mineral/100Gas(Hydraliskから変態)
サプライ	2
Hitpoint	125
武器	Subterranean Spines(20)
特殊能力	Burrow
装甲	Zerg Carapace Armor(1)
対地対空	対地のみ
Required	Lucker Aspect(Research)
生産施設	Lair

Devourer



必要資源	150Mineral/50Gas(Mutaliskから変態)
サプライ	2
Hitpoint	250
武器	Corrosive Acid(25)
特殊能力	なし
装甲	Flyer Carapace Armor(2)
対地対空	対空のみ
Required	Greater Spire
生産施設	Hive



BROODWARでは、鈍重なユニットだったUltraliskが最強の地上戦力となった

新ユニット追加に伴う研究(Research)の増加

新ユニットが加わった分、研究(Research)も増えた。特殊能力の研究が主だが、それについての解説は号を改めて行うつもりである。特筆すべきは、Goliathの射程距離を伸ばすCharon Boostersだ。Missile Turretが安価で強力であり、また、Siege Tankの生産のためにFactoryが占有されてしまうため、Goliathは使いにくいユニットだったが、これでかなり改善されるであろう。

Terran

Research	Restration	Optical Flare	Caduceus Reactor	Charon Boosters
必要資源	100Mineral/100Gas	100Mineral/100Gas	150Mineral/150Gas	150Mineral/150Gas
研究施設	Academy	Academy	Academy	Academy
目的	Medicの特殊能力	Medicの特殊能力	MedicのEnergy+50	Goliathの射程距離を伸ばす

Protoss

Research	Mind Control	Mealstorm	Argus Talisman	Distruption Web	Argus Jewel
必要資源	200Mineral/200Gas	100Mineral/100Gas	150Mineral/150Gas	200Mineral/200Gas	100Mineral/100Gas
研究施設	Templar Archive	Templar Archive	Templar Archive	Fleet Beacon	Fleet Beacon
目的	Dark Archonの特殊能力	Dark Archonの特殊能力	Dark ArchonのEnergy+50	Corsairの特殊能力	CorsairのEnergy+50

Zerg

Research	Luker Aspect	Evolve Anabolic Synthesis	Evolve Chitinous Plating
必要資源	125Mineral/125Gas	200Mineral/200Gas	150Mineral/150Gas
研究施設	Hydralisk Den	Ultralisk Cavern	Ultralisk Cavern
目的	HydraliskのLuckerへの変態	Ultraliskの移動速度を速める	Ultraliskの防御力向上

Code Factory

ゲーマーが作るネットワークゲーム

第8回　キャラクターデザインとシナリオのタッグが生み出したファンタジーRPG

ゲーマーという立場から、DirectXを使った簡単なゲーム開発を紹介することを目的にスタートした当連載だが、プログラミングのテクニックがなくても、自分のアイデアをゲームにする方法もある。今回、インタビューさせていただいた佐々木亮氏、藤浪智之氏の両名は、イラストレーターとゲームデザイナーという立場でありながら、自ら企画したファンタジーRPG「だんじょん商店会」を発表されている。今回は、この両クリエイターが、どのような方法でゲームを世に送り出したかを聞いてみた。

文／安井　勉

ネコのイラストがトレードマークの佐々木さん(右)と藤浪さん(左)。佐々木さんのホームページ(http://www.catnet.ne.jp/sasaryou/)に行くと、「ねこねこRPG」というゲームがプレイできる

PlayStation用タイトル「だんじょん商店会」は、RPGには欠かせないアイテムショップを経営するゲーム。シングルプレイのみだが、メモリーカードを使って友達とアイテムが交換できるなど、「DIABLO」に似た要素を持っている

ゲームにはまるきっかけとなったテーブルトークRPGとドラクエ

イラストレーターの佐々木亮氏とゲームデザイナーの藤浪智之氏は、両名ともキャリアは長いが、1本のゲーム制作に終始携わった作品としては、1998年10月に講談社からリリースされた「だんじょん商店会」が初めてとなる。しかしながら、テーブルトークRPG(以下、TRPG)やトレーディングカードを使ったゲームについては、かなりのゲーマー歴を誇り、それらの制作やデザインにも関わっている。まずは、お2人のゲームとの出会いについて聞いてみた。

筆者　TRPGのご経験はかなり長いのでしょうか?

佐々木　私は高校生のころから、放課後に友達と集まってプレイしていました。

藤浪　ローズ・トゥ・ロード(国産初のファンタジーTRPG)で青春を過ごしました。

筆者　藤波さんはゲームデザインとシナリオを担当されていますので、そのころからゲームマスターをされていたんですか?

藤浪　いえ、ゲームマスターがいないすきに、勝手にゲームを進行させていました。もちろん、マスターもやりますよ。

筆者　一度ぐらい、本誌の筆者が集まってTRPGをやりたいと考えているのですが、いいマスターが見つからなくて……。

藤浪　TRPGは、難しいものではないんですよ。やると簡単なんです。

筆者　じゃ、藤波さんにマスターをお願いして、その際は、佐々木さんもいらして下さいね。

藤浪・佐々木　ぜひ、参加させてください。

筆者　ところで、お2人にとって印象深いコンピューターゲームというと何でしょうか。

藤浪　RPGが好きですから「WIZARDRY」とか。そうそう「ドラゴンクエスト」(以下、ドラクエ)が発売された時、“RPGみたいなゲーム”(家庭用ゲーム機のRPGと、当時行われていたTRPGはスタイルが異なる)が発売されたって、仲間と話してたんですよ。

筆者　何か影響とか受けられました?

藤浪　最初のドラクエはファミコン用ですし、カートリッジに搭載できるメモリー容量が限られていましたから、そのあたりの工夫はコンピューターゲームのスタンダードとなりつつありますね。

筆者　例えば?

藤浪　“木の棒”って、漢字で書くと分かりますけど、ドラクエは平仮名しか使ってませんよね。“きのぼう”ではなく、“ひのきのぼう”と表記することで、プレイヤーには、ぼうが木製であることが伝わるわけです。このあたりはうまいなと、素直に感じました。

筆者　今はCD-ROMですから容量はじゅうぶんありますけれど、画面に表示できる文字が多いと、逆に分かりにくいですよね。

藤浪　そのあたり、初期のころのゲームって、よくできているんですよ。そのほかにも、キャラクターの名前が似たようなものにならないよう、気を使ったり。

筆者　お2人にとって、ドラクエから学んだことは少なくないということですね。

藤浪　私がドラクエを語り始めたら長いですよ(笑)。

©1998 藤浪智之／佐々木 亮　©1998 講談社／キノトローブ

開発メーカーとの縁で オリジナルゲームの企画が実現

筆者　海外のネットワークゲームに触発されて、自分でもゲームを作ってみたいと思っている読者は少なくないんですが、お2人が今回、だんじょん商店会を制作されるきっかけになったのは、何だったのでしょうか?

藤浪　講談社さんと共同出資してゲームを開発しているキノトロープさんという会社がありまして、そこでコラムのイラストを描かせていただいたのがきっかけでした。

筆者　佐々木さんがですか?

藤浪　いえ私です。イラストの仕事もしているんですよ。

筆者　失礼しました。でも、イラストのお仕事とゲームデザインの話は、どうつながるんでしょうか。

藤浪　その縁でキノトロープさんから「ゲームの企画をやりませんか」と誘われ、これはチャンスと思ったわけです。

筆者　それで、オリジナルの企画が実現したのですか?

藤浪　最初は原作ものの企画を、という話だったのですが、「オリジナルの企画も出していいですよ」とのことだったので一緒に出したんです。幸い気に入っていただけたようで、そこから話がスタートしました。

筆者　だんじょん商店会は、1998年の10月末に発売されていますが、どのぐらい前からゲーム制作の話があったんですか?

藤浪　お話をいただいたのは1996年の秋ごろです。実際の開発は1998年に入ってからですけれど、それまでの間に、下準備やシナリオ執筆などを進めていました。

筆者　開発で、何かご苦労された点とか工夫されたことかありますか?

藤浪　なにしろ初めてのオリジナルですから、責任が大きかったです。でも良い経験をさせてもらいました。スタッフにも恵まれましたし、無論やりのこしたことは多いですが、自分の実力以上の仕事ができたのではないかと思います。

佐々木　わたしが描いた原画を元に、CGをおこすのですが、画面上で縮小されたキャラクターでも判別できるような工夫をしました。例えば、主人公のサララは緑色の服を着ていますが、そのほかには緑色の服を着たキャラクターを描かないようにしたんです。原画では問題なくても、テレビに表示すると、色ボケや色ずれ、色の組み合わせによってハレーションが出るので注意しました。

筆者　なるほど。

佐々木　ゲームならではの表現として、アニメーションと組み合わせて感情を表現するという方法があります。驚く場面を、文章で表現するよりは、アニメーションで動きを出したほうがメリハリがでていいんです。

筆者　シナリオでは「びっくりする」と書くしかないですが、"あっ!(キャラクター飛び跳ねる)"みたいな表現ができますね。

藤浪　コンピューターゲームの開発の現場から学ばせてもらうことは、私のほうも大きかったです。

筆者　キャラクターデザインとゲームデザインを担当されたお2人がユニットとして、プライベートでも密なコミュニケーションがとれていると、仕事がしやすいでしょうね。

佐々木　これまで、2人のユニットで活動してきましたし、夫婦ですしね。方向性が一致すれば楽しく仕事ができますよ。

筆者　次回作もお2人で制作される予定なのでしょうか?

藤浪　具体的にはまだ何も決まっていませんが、是非やりたいです。

ULTIMA ONLINEに興味があるが RPG本来の自由度の高さは不十分

筆者　興味をお持ちのネットワークゲームはありますか?

佐々木　『Play Online』を読んで、「ULTIMA ONLINE(以下、UO)に興味を持ちました。ゲームの中で自由に好きなことをしていいんですよね?

筆者　私がUOの話を始めると長くなりますが……(笑)。

佐々木　私のパソコンって古いノートなんですよ。だから、新しいパソコンにしないとプレイできそうにないですね。

筆者　藤波さんは、いかがですか?

藤浪　UOもやってみたいのですが、1月号のレビューに掲載されていた「CLUE」に興味を持ちました。あれってボードゲームだったんですよ。映画にもなってますよ。

筆者　AD&DでのTRPGを再現した「BALDUR'S GATE」というタイトルもありますし、これもたぶん気に入られると思いますよ。

藤浪　そういえば、マルチテーブルセッションというTRPGのプレイスタイルを実験的にやったことがありまして、それはネットワークゲームに通じるものがあると思います。

筆者　どんなスタイルなんでしょう?

藤浪　テーブルが複数あって、プレイヤーは自由に移動できるんです。例えば、私は酒場のマスターを担当しましたが、そこにはうわさ話とか商談とかが持ち込まれるわけですね。

筆者　じゃ冒険の舞台は、別のテーブルで?

藤浪　そうです。中には、死亡率を計算してダンジョンのテーブルの脇で保険屋を始めるプレイヤーとかも出現しました。

筆者　それは自由度という点で、現時点のネットワークRPGを超えていますね。

藤浪・佐々木　そういう面白さはコンピューターでも実現できると思いますよ。

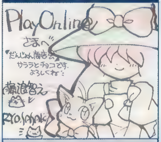
筆者　大いに期待しています。本日はお忙しいところありがとうございました。

イラストレーターとゲームデザイナーというユニットを結成されているお2人は、さすがにゲーム全般の造けいが深く、話は盛り上がるばかり。ほのぼのした味わいを持つ「だんじょん商店会」に続く、次回作にも大いに期待したいと思う。

佐々木さんがデザインした主人公の「サララ」。テレビ画面上に縮小表示することを想定して、シンプルかつ見分けやすい色使いにしている

作品の舞台となる「だんじょんの町」。中央の赤い屋根の家がサララが経営するショップで、右上にある山のふもとがダンジョンの入り口となる

PRESENT



佐々木さんと藤浪さんのサイン入り色紙と「だんじょん商店会」をセットにして、4名様にプレゼントします。ご希望の方は、アンケートはがきのプレゼント希望欄に「だんじょん商店会」と明記して、編集部までお送り下さい。なお、締め切りは2月24日(4月号の発売日)です。

PRESENT

読者プレゼント

右のアンケート・資料請求ハガキを送っていただいた方に抽選でプレゼントを差し上げます。

1 3Dサウンド体験セット

「HALF-LIFE」「SiN」などの3Dサウンド効果をより楽しめるダイアモンド・マルチメディア・システムズの「Monster Sound MX300」と、クリエイティブメディアのアンプ内蔵サブウーハー付き4チャンネルサラウンドスピーカーシステム「PCWorks FourPointSurround」をセットにして1名に。

3 エレクトロニック・アーツ・スクウェア(株)

新たにコースエディット機能が付加されるなど、前作よりもさらにパワーアップしたバイクゲーム「MOTO RACER 2」を1名に。

4

アイドス・インタラクティブ(株)

ギャングのボスとなって、暗黒街の支配を目指す「GANGSTERS」を5名に。

ルナドン3 ルナティックドーンⅢ βテスター

(株)アートディンク

アートディンクがこの春送り出す、ネットワーク対応RPG「ルナティックドーンⅢ」。そのベータテスター権を10名に。希望者は、希望プレゼント覧に「ルナドン3」と赤字で記入してご応募下さい。なお、このプレゼントに限り、締め切りを1月30日(消印有効)とさせていただきます。

7

(株)メディアクエスト

UNREALエンジンを搭載したスタートレックの3Dシューティング「STARTREK THE NEXT GENERATION:KLINGON HONOR GUARD」を2名に。

8

3Dでファンタジー世界を味わえる、完全ネットワーク仕様のRPG「EVERQUEST」のポスターを3名に。

5 (株)P&A

アメリカを代表するスポーツカー、ダッジバイパーを自在にチューンアップしてレースの勝者を目指す「VIPER RACING」を2名に。

※パッケージは変更される場合があります。

2 立体眼鏡 eyeSCREAM

フレックス・ジャパン・トレーディング

Voodoo2搭載カードにつなげることで、Direct3D、Glide対応ゲームを立体映像で楽しめる「Wicked3D eyeSCREAM」を3名に。

6

6月に最新作「DUKE NUKEM FOREVER」の発売も決まった、DUKE NUKEMのアクションフィギュアを1名に。

9

「STARCRAFT」に登場する、TERRANのMARINE(9A)とZERGのHYDRALISK(9B)のアクションフィギュアをそれぞれ1名に。

9A

9B

11

「STAR WARS」シリーズの名脇役ロボット、C-3POを形どったマウスを1名に。

13

13A

13B

GT Interactive社のアクションゲーム「ABE'S EXODDUS」に登場するABEをあしらったTシャツ(13A)を1名に。19世紀のイギリスを舞台にした、同社のSF戦略シミュレーション「JEFF WAYNE'S THE WAR OF THE WORLDS」のTシャツ(13B)を1名に。

10

かわいい絵柄とは裏腹に、過激なせりふや表現で人気のアメリカのアニメ番組「SOUTH PARK」。そのCDポーチ(24枚収納可)を1名に。

12

(株)日本AMD

低価格かつ高性能なCPUの代名詞ともいえるK6-2のロゴが入った帽子を4名に。

プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料請求ハガキに必要事項を記入の上ご応募ください。締め切りは1999年2月24日(4月号発売日)です。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

ファーストインビテーション

私が最初にハマったゲーム

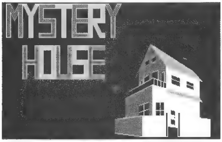
Tsutomu Yasui

安井 勉の場合

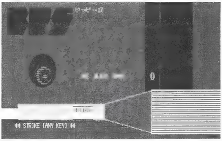
ゲームに熱い思い入れのある方に、最初にハマったゲームに関する話をしてもらう「ファーストインビテーション」。第2回目の今月は、ネットワークRPG、シミュレーションのスペシャリスト、本誌をメインに活躍中の安井勉氏に語ってもらった。

迷いなく買って疑うことなくハマった

本誌の読者層から考えると、パソコンゲームの楽しさに開眼したのは遅いほうだ。22歳の時にオートバイレースから身を引き、当時キャブレターなどの調整に使っていたパソコンに興味を持った。早速、友達からPC-6001を借りて、親からの仕送りでマイクロキャビンの「ミステリーハウス」を買った。これがマイファーストで、ゲームセンターにも通っていなかったから急性中毒になり、名前も知らないコンビニの店員に「カーペットと本棚があって、あなたならどこにかぎを隠しますか?」などと聞いて回ったほどである。



当時のアドベンチャーゲームは、すべてコマンド入力式。"ヒロウ"、"カギツカウ"などと入力していく。日本語、英語どちらでもコマンドとして認識してくれたが、"タンスアケル"は駄目で"open chest"だとOKだったり、悩めるポイントが多かった



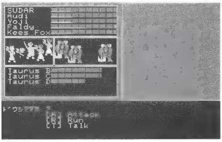
RPG攻略本も一般的ではなかった時代のことだから、墓場に行ったり井戸に潜ったりと、試しながら進んでいくしかない。"イロイッカイズツ"は、ブラックオニキス経験者にとって聖なる呪文と言ってもいい

ほどなく親を説得して、PC-9801F2を買ってもらった。総額105万円だった。パソコンショップに「ブラックオニキス」が並んだのは、それからほどなくのことだ。迷いなく買って、疑うことなくハマった。武器、防具などのアイテム、モンスターからの経験値、パーティーシステムなど、今では当たり前のRPGの常識がなかった時代の話である。

人生を変えたブラックオニキス

秀逸だったのは、装備によってキャラクターグラフィックが変化することだ。また、理髪店に行くと髪型を変更でき、それが画面に表示される。3Dタイプのマッピングが必要なダンジョンを、飽くことなく冒険したものである。ブラックオニキスの続編である「ファイヤークリスタル」も重度にハマりこみ、その続編である「ムーンストーン」の発売を待ち続けて10余年である。

ブラックオニキスはネットワークゲームではない。だが、友達と1台のパソコンを囲んで「ああでもない、こうでもない」と相談しながらゲームを進めた。当時から1人でゲームに没頭した記憶がない。ブラックオニキスのデータディスクを改ざんするためにBASICやアセンブリ言語を勉強し、パソコンの仕事をしたくてゲーム雑誌の編集部で働き始めた。いつしかブラックオニキスを共に遊んだ友達と会社を設立し(残念ながら、その会社はつぶしてしまったが)、ソフトを売ったり本を書いたりした。決して大げさに言うのでもなく、ブラックオニキスは私の人生を変えていくことになる。

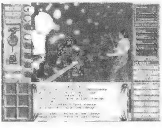


「ウイザードリィ」によく似た戦闘システム。続編のファイヤークリスタルでは魔法も使えるが、この時点では肉弾戦だけだ。ブラックオニキスは、いわゆるボスキャラが行く手を阻んでいて、それを倒すために雑魚モンスターで経験値を稼いでいくタイプのRPGだった

ネクストインビテーション これに期待!

EVERQUEST

私が発売を待ち望んでいるゲームと言えば、本格的ネットワークRPGとして前評判の高い「EVERQUEST」だ。今ではジャンルを問わず面白そうなゲームであればプレイする私だが、やはり体が良質なRPGを渇望してしまう。今でもネットワークゲーム仲間からは老人呼ばわりされてはいるものの、これから何十年もきっと戦士であり続けるだろう。この戦士、嫁さんにはめっぽう弱いということは付記しておく。


3Dの世界を冒険することができる完全ネットワーク仕様のRPG、EVERQUEST。1999年3月にアメリカでリリースされる予定だ

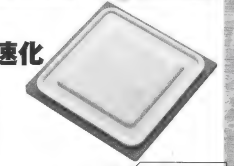
PROFILE

安井 勉
およそ13年前からゲーム雑誌の原稿を執筆している。ソフトウェアとネットワークについてのひととおりのスキルを持っている。著書は共著も含めて37冊あり、ゲーム関係では『ウィザードリィ2ハンドブック』『ウィザードリィ3ハンドブック』『マイトアンドマジック ハンドブック』(BNN刊)などがある。押し入れにはMM 1/35、多数の楽器、AppleⅡからのパソコンコレクション、釣りざお、特注のライディングスーツなどが収納されており、趣味の遍歴を物語っている。

画像協力:PC88ゲームライブラリ(http://www9.big.or.jp/~y-romi/)

[OVER THE 100 fps]

K6-2 400MHzを使って QUAKE Ⅱエンジン採用ゲームを高速化



数多くの3DNow!対応ゲームの登場で、ゲーム用CPUとしての評価が高まっているAMDのK6-2に、新しく400MHz版が加わった。すでに450MHz版が出荷されているPentiumⅡより低い動作周波数だが、クロックアップと3DNow!の効果により、PentiumⅡを上回るパフォーマンスを発揮させることが可能だ。そこで、QUAKE Ⅱエンジンを採用している「SiN」が、3DNow!によってどの程度高速化するかを検証した。 文／角田一美

PentiumⅡを上回る性能で 価格は半額の3万円前後

ゲーム用途向けCPUとして認知されつつあるK6-2だが、ここで、同CPUの特徴をおさらいしておこう。K6-2はSocket7で初めて100MHzバスに対応し、AGPもサポートしたプロセッサーだ。64KBもの大容量1次キャッシュを搭載し、MMX命令系を拡張したマルチメディア用の命令セット「3DNow!」を搭載することで、浮動小数点演算機能を大幅に強化。これによって、3Dグラフィックの描画性能が一気に向上した。3DNow!は、サイリックスやIDTなど、ほかの互換チップメーカーにも採用され、1998年後半には対応ゲームが多数登場し、ゲーマーから多くの支持を得た。

1998年12月に出荷が開始されたK6-2 400MHzとPentiumⅡを使って、HDBENCH(Ver.2.61)で整数演算値と浮動小数点演算値を計測したところ、どちらもK6-2の方が高い計測値を記録した。さらに、0.25μプロセスで製造されているK6-2 400MHzは、従来のK6-2と比べて、さらにクロックアップに強くなっており、自作派ユーザーには見逃せないCPUとなっている。ASUSTek社のマザーボード「P5A」に搭載して試してみたところ、コア電圧を上げることなく、簡単に440MHz(ベースクロック110MHz)で動作した。

実売価格については、発売されたばかりであるにもかかわらず、PentiumⅡ 450MHzの半額近い3万円前後で販売されている。1999年第1四半期には、450MHz版の出荷も予定されており、コストパフォーマンスの高さを売りにして、PentiumⅡ 450MHzだけでなくKatmai(450MHz／500MHz)にも、十分対抗し得るだろう。

AMDのロードマップでは、まもなくK6-3、そしてサーバーやワークステーションにも搭載されるK7へのシフトがアナウンスされているが、現行のSuper7環境でも、1999年に登場するゲームは快適にプレイできるだろう。

K6-2と3DNow!で パフォーマンスを 向上させる方法

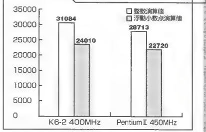
3DNow!の評価が高まるにつれて、発売済みのゲームをK6-2に対応させるためのパッチが、次々に配布されている。K6-2の発売後に、真っ先にAMDから配布された「QUAKE Ⅱ」用パッチを使っているユーザーは多いと思われるが、このパッチを使うとTimedemoの計測値が20%以上向上することが確認されている。「UNREAL」についても3DNow!対応パッチが配布済みで、「SiN」については、3DNow!対応パッチがすでに開発済みで、あとは配布されるのを待つだけだ(1998年12月現在、未配布)。3DNow!にネイティブ対応した初のゲームタイトルとして注目されていた「TRESPASSER」も、さらなる最適化が進められており、今後配布されるパッチによって、フレームレートの向上が期待できる。

ビデオカード用のドライバについても、3DNow!への対応が進められており、Riva 128、Millennium G200、Voodoo2を搭載した製品については、対応ドライバが既に配布されている。このように、K6-2搭載マシンでゲームのパフォーマンスを向上させるには、ゲーム、パッチ、ビデオカードのドライバの三つの組み合わせにより、3DNow!への最適化を行うことが重要なポイントだ。

パッチとクロックアップにより 最大30%の パフォーマンスアップ

以上のことをふまえた上で、K6-2 400MHzを使ってベンチマークテストを行った。テストに使ったソフトはQUAKE ⅡとSiNの二つで、Voodoo2を搭載した「Monster3D Ⅱ」とRiva 128を搭載した「Viper V330」を組み合わせて計測した。SiNについては、テストを行った時点で3DNow!対応パッチが配布されていなかったが、QUAKE Ⅱエンジンを採用しているため、QUAKE Ⅱの3DNow!対応パッチVer.3.19を当ててテストを行った。手順としては、パッチに含まれる「3dfxopengl.dll」をSiNのシステムディレクトリーにコピーするだけだ。また、QUAKE Ⅱについても同パッチを当て、Monster3D ⅡとViper V330については、3DNow!対応ドライバを使っている。

HDBENCHの計測結果



QUAKE Ⅱのパッチの使用前と使用後の結果を比較すると、QUAKE Ⅱは19〜22%、SiNは9〜18%ものフレームレートの向上が見られた。同様に、K6-2をクロックアップした場合の計測結果も併記しているが、ベースクロックが100MHzの状態で、既にPentiumⅡ 400MHzを上回る結果を出している。QUAKE Ⅱのパッチを当て、さらに、ベースクロックを110MHzにまで上げることで、SiNのフレームレートが最大30%向上した。

これだけの効果が見られるということは、SiN用の最適化パッチが配布された際は、これ以上のパフォーマンスアップを期待してよさそうだ。

K6-2 400MHzのベンチマーク結果

	K6-2 400MHz			K6-2 400MHz + 3DNow!パッチ			PentiumⅡ400MHz
動作周波数	400MHz	420MHz (105MHz×4)	440MHz (110MHz×4)	400MHz	420MHz (105MHz×4)	440MHz (110MHz×4)	400MHz
QUAKE Ⅱ(3Dfx OpenGLモード、640×480ドット)	56.9fps	58.4fps	59.6fps	69.3fps	71.2fps	71.2fps	52.8fps
SiN map1(3Dfx OpenGLモード、640×480ドット)	23.1fps	24.2fps	25.2fps	26.4fps	27.7fps	28.8fps	21.1fps
SiN map2(3Dfx OpenGLモード、640×480ドット)	19.5fps	21.3fps	22.0fps	23.0fps	23.3fps	25.4fps	15.1fps
SiN map3(3Dfx OpenGLモード、640×480ドット)	41.2fps	42.8fps	44.2fps	46.7fps	48.3fps	49.5fps	38.9fps

計測環境(K6-2):マザーボード／P5A、メモリー／128MB、ビデオカード／Viper V330、3Dアクセラレーター／Monster3D Ⅱ
計測環境(PentiumⅡ):マザーボード／BH-6、メモリー／128MB、ビデオカード／Viper V330、3Dアクセラレーター／Monster3D Ⅱ
QUAKE Ⅱ用3DNow!対応パッチの入手先:http://www.amd.com/japan/products/cpg/k623d/drivers.html

Play Online MAC館

2月号では、Mac版とWindows版との互換性、快適に対戦できるサーバーの目安などを中心に解説したが、今回はMac版「UNREAL」自体をもっと快適に動かすためのハードウェアについて説明しよう。　文／吉田信彦

第2回 「UNREAL」(Part II of II)

Mac版で快適にマルチプレイをするためのツボ

何はなくともVoodooファミリーを買うべし

回線速度が同じならば、「UNREAL」をより速く動作させた方がマルチプレイで有利になることは言うまでもない。せっかくPING値のいいサーバーにつないでも、こちらのMacがスムーズに動いていなければ勝負にならない。なにしろ、UNREALは3D処理でCPUに非常に負担をかけている重いソフトだ。そこで3D処理を3Dアクセラレーターに任せて、CPUを解放してやれば、その分UNREALが軽く動くことになる。

その3Dアクセラレーターチップの代表格が、Voodooファミリーと呼ばれるものだ。雑誌などに掲載されている画像は、ほとんどがVoodooファミリー使って撮影されたものだ。持っていない方は、自分の画面と比べてみてほしい。グラフィックが非常に滑らかできれいになってることが分かるだろう。しかも、3Dアクセラレーターは単にグラフィックを滑らかにするだけではない。FPS(1秒当たりフレーム数)が大幅に向上するのだ。

UNREALをプレイするためにCPUをG3にアップグレードしたユーザーも多いだろうが、実はCPUよりもVoodooファミリー搭載カードを導入した方が効果的なのだ。それは表を見てもらえれば明白だ。

なお、テスト環境はメモリー160MB(メモリー割り当て：120MB)、解像度640×480ドット、GameWizard(MacGlide 2.53r1)使用、UNREAL Ver.1.02β1でTexture detailとSound qualityをLowにしている。

表 UNREALベンチマークテストの結果

CPU	最低値	最高値	平均値
iMac(G3 233MHz、RAVE)※1	4.09	10.42	6.76
PowerMac 8500(604e 200MHz)+Voodoo	6.32	27.51	14.39
PowerMac 8500(604e 200MHz)+Voodoo2	7.29	40.76	20.18
PowerMac 8500(604e 200MHz)+Voodoo2(オプションOFF)※2	13.17	51.68	27.61

※1：iMacはATI RAGE IIc搭載の初期型。RAGE PRO搭載改良型では多少FPSが向上するはずだ
※2：図1～3のとおりに設定した場合。FPSが大幅に向上している

今購入できるVoodooファミリー

Voodooチップには第1世代のVoodoo Graphics、第2世代のVoodoo2、3Dに加えて2D処理も行うVoodoo Bansheeの3種類がある。

現在入手できるMac用Voodoo Graphics搭載カードは2種類だ。まず、Village Tronic社のMac Magic。RAMが8MB搭載されており、960×720ドットまでの解像度が出せる。日本では、ゲートから12月11日に発売されたばかりだ。もう一つが、Techworks社のPower3D。すでに製造中止だが、販売店によっては在庫が残っている。

Voodoo2はMicro Conversions社のGame Wizardで、RAMは12MBだ(8MB版は1998年12月に製造中止)。また、1999年1月にはiMac用Voodoo2カードのリリースが予定されている。

Voodoo Bansheeは、Village Tronic社からMac Magic Proという名前で近々販売開始される予定だ。

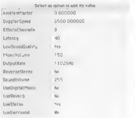
マルチプレイでFPSを稼ぐ設定はこれだ

まず、UNREAL以外のアプリケーションはすべて終了させること。これは大原則だ。

次に、Optionsメニュー中のAdvanced Optionsを選び、「NoLighting」をYesにして、光源処理をなくすなど処理が重くなる設定をすべて外してしまう。具体的には、Audio、Display、3Dfx Glide supportの三つの設定を図1～3と同じように変更してみてほしい。グラフィックは安っぽくなるが、FPSがかなり向上して快適に対戦できるようになるはずだ。

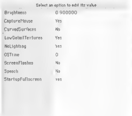
さあ、これでMac版でもWindows版プレイヤーと互角に戦える。いざ行かん、UNREALサーバーへ。

図1 Audio



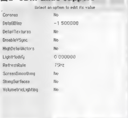
UseStereoだけはYesのままになっているが、これをNoにしてしまうと敵がいる方向を音で聞き分けられなくなってしまう。Yesのままにしておくこと。

図2 Display 3Dfx Glide support



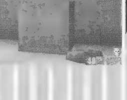
アイテム入手時などに表示されるメッセージを音声で読み上げるSpeechは、Windows版にはない便利な機能だが、FPSには悪影響を及ぼす。マルチプレイではNoにしよう

図3 3Dfx Glide support



オプションはとにかくすべてNo。この画面は、どの項目もYesにするとFPSに如実に影響する重要な設定だ

設定前



設定後

箱や壁に影が無くなったのが分かるだろうか。これは、「NoLighting」をYesに変えたせいだ。これで動作を軽くできる上に、陰に隠れた敵やアイテムを発見しやすくなる

ベンチマークを計測するには

「Timedemo toolkit」を以下のURLからダウンロードし、TimeDemo.uというファイルを「UNREAL¥SYSTEM」の中に入れる。

デモ画面(城の場面)でコンソール(>)に、「SUMMON TIMEDEMO.TIMEDEMO」と入力すると、最高FPS、最低FPS、平均FPSの計測が始まる。

http://www.xlr8yourmac.com/feedback/unrealFPS.html

TECHNICAL EDGE

新製品レビュー

ターミナルアダプターといえば、1台のパソコンに接続して使うものだが、その常識を覆す製品が登場した。NECの最新モデル「Aterm IT75／D」は、二つのUSBポートを使って2台のパソコンが接続でき、さらにLANの構築を可能にしている。では、このターミナルアダプターを使って、LAN対戦は可能なのだろうか。早速、「QUAKE Ⅱ」を使って試してみた。　文／角田一美

正面下にあるのがUSBポートで、背面にもう一つ装備している

2台のパソコンを接続してLAN対戦ができるTA Aterm IT75／D

二つのUSBポートによって2台のパソコンでTAを共有

NECが誇る人気ターミナルアダプター（以下、TA）「Atermシリーズ」の最新モデル「IT75／D」は、2個のUSBポートを装備したユニークな製品だ。前面にはバックライト付き液晶ディスプレイを備え、DSUと三つのアナログポートを持つ。そのほか、128KマルチリンクPPP、リソース／スループットBOD、非同期／同期PPP変換など、データ通信のための機能はひととおりサポートしている。

IT75／Dの最大の特徴は、前面と背面に一つずつあるUSBポートに同時に2台のパソコンを接続して、TAを共有できる点にある。その上、USBポートに接続した2台のパソコン間でデータ通信ができる"簡易LAN"として使えるのも魅力の一つだ。当然、プリンターやCD-ROMドライブの共有も可能だが、残念なことに、2台のパソコンで同時にインターネットへ接続するのは不可能となっている。

USB接続した2台のパソコンで、データの交換を行うには、Windows 98の「ダイヤルアップサーバー」機能を使う。背面のUSBポートに接続したパソコンをサーバーに設定し、前面のUSBポートに接続したパソコンをクライアントとして設定する。使用するプロトコルはNetBEUIだ。2台のパソコン間を接続するには、ダイヤルアップネットワークの設定で"新しい接続"を作って、電話番号を「00」に設定しておく。後はこの接続を使って公衆回線を使った通常のダイヤルアップ時と同様に、クライアントからサーバーに対して擬似的にダイヤルする形となる。もちろん電話代はかからない。

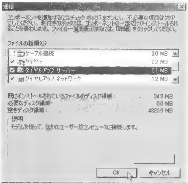
接続に成功すれば、クライアントからサーバーのドライブやファイルが見えるので、データのコピーや移動が自由に行える。しかし、この状態でインターネットにアクセスできるのは、前面ポートに接続したクライアントだけである。背面ポートに接続したサーバーからインターネットにアクセスするためには、前面ポートからケーブルを抜かなければならない。

TAを使って QUAKE ⅡのLAN対戦は可能か

USB接続した2台のパソコン間でデータの転送は可能だが、10Base-Tで接続したLANと比べると、データ転送速度は大幅に落ちる。試しに、10MBのデータファイルを転送してみたところ、8分33秒かかった。ネットワークカードとクロスケーブルで接続した2台のパソコンで同じテストを行った場合、約18秒で転送が終わるため、この差は大きい。NECに確認してみたところ、USBを使ったLANの実測値は200kbps程度で、マシンの性能を上げれば250kbps近くまで上がる。また、今後、USBのドライバやTAのファームウェアをバージョンアップすることでも転送速度の向上が期待できるようだ。

では、ネットワークゲームの対戦は可能なのだろうか。IT75／DのUSBを経由して接続した2台のパソコンで、「QUAKE Ⅱ」のマルチプレイモードを試してみた。接続は問題なく行えたが、普通のLANよりもワンテンポ遅れる感じで、インターネットで対戦するよりは快適といった感覚だ。例えば、LAN対戦の場合、対戦相手がキーボードをたたく音とゲーム中のアクションがほぼ完全にシンクロするのだが、USBを使ったLANの場合、それが1、2秒ずれるようだ。通常のLAN対戦に慣れていると違和感があるものの、LANは組んでいないが、LAN対戦を試してみたいというユーザーにとってはじゅうぶん満足がいく環境だろう。

普段、仕事用とゲーム用に2台のパソコンを使っている場合など、このIT75／Dがあれば、わざわざLANを組まなくても、気が向いたときに気軽にLAN対戦が楽しめるだろう。

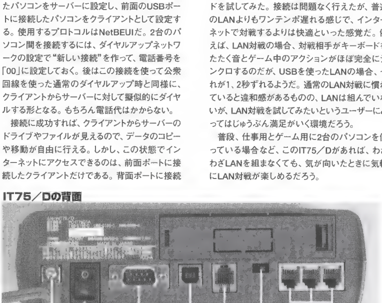


ダイヤルアップサーバー機能はWindows 98で新しく追加された機能だが、デフォルトではインストールされない。そのため、コントロールパネルの中にある「アプリケーションの追加と削除」を使ってインストールする必要がある

製品情報

価格：4万2,800円
問い合わせ先：NEC　TEL 0120-36-1138または0471-85-4761
URL：http://aterm.cplaza.ne.jp/

IT75／Dの背面



ルーター機能を持ったAtermが登場

IT75／Dと一緒に発表された「Atrem IR450／D」は、ルーター機能を持ったTAだ。USB接続が可能なほか、10Base-Tポートを四つ装備しているので、LAN対戦にも十分対応できる。価格は5万4,800円

Windows 98が発売されて以降、USB対応機器が相次いで商品化されているが、また一つ面白いUSBデバイスが登場した。USBポートに接続して使用するLANアダプター「USB10T」である。USBの持つ手軽さとイーサネットの高速なデータ転送速度を生かしたこの便利なアダプターは、拡張スロットに空きのないマシンに最適な製品だ。

正面のポートは10Base-Tで、たばこより小さいサイズながら、「Link」と「TX RX」の二つのLEDインジケーターを装備している

USBを使ったLAN接続を可能にする USB10T

拡張スロット不足のユーザーにお勧めのLANアダプター

パソコンをLANに接続する場合、PCIバスかISAバスに対応したネットワークカードを増設するのが一般的だが、今回紹介する「USB10T」は拡張スロットを使わずに、USBポートを使ってパソコンをLANに接続させるためのアダプターだ。

サイズはたばこの箱よりも小さく、ボックス状のボディの一端にUSBポート、もう一端に10Base-Tのポートを持つ。LANに接続するには、製品に付属するUSBケーブルを使ってUSB10Tとパソコンをつなぐだけ。USB10TはUSBポートから電源を取っているため、電池やACアダプターは必要ない。

USB10Tの導入メリットは、なんといっても、拡張スロットを使わないという点だ。標準的なパソコンには、PCIバスが3、4本、ISAバスが2、3本装備されているが、ゲーム用途の場合、ビデオカード、3Dアクセラレーター、サウンドカード、SCSIカードなどですでに埋まっていることが予想される。Voodoo2カードを2枚挿しているユーザーは、PCIスロットの空きがなくて困っていることだろう。こうした環境で、ネットワークカードの増設を行うのは難しい。

また、通常はネットワークに接続していないマシンを、ネットワーク対戦のためだけにLANに接続したい場合も、いちいちLANカードを挿さなくてもよいので非常に便利だ。パソコンの増設に不慣れなユーザーにとっても、USBであれば、トラブルが少なくて、接続も簡単だろう。

速度はLANカード並みでネットワーク対戦も問題なし

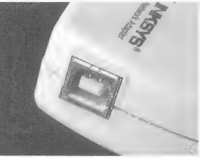
USBデバイスだけあって、USB10Tのセットアップは至って簡単だ。パソコンに接続するとプラグアンドプレイで自動的に認識してくれるので、あとはWindows 98のメッセージに従って添付のドライバをインストールするだけだ。物理的な接続が完了すると、今度は、ネットワークの設定が必要だが、これは通常のネットワークカードと同じ要領だ。TCP／IPネットワークに参加させるには、個別にIPアドレスを割り当てるか、DHCPクライントに設定すればよい。製品の評価は、デスクトップパソコンのUSBポートにUSB10Tをつなぎ、ハブ経由でLANに接続して行ったが、ネットワークカードの増設と同じ手順でネットワークに参加することができた。

使用感も、普通のネットワークカードとまったく同じで、インターネットにも問題なく接続できる。データ転送速度（理論値）は最大8Mbpsだが、10Base-Tと比べて遅いと感じることはない。実際に、10MBの画像データを2台のパソコン間で転送してみたところ、時間は22.54秒で、ネットワークカードを使った場合の20.18秒と同程度の結果が確認できた。ちなみに、同じ要領で2台のパソコン間でPINGを打ってみたところ、USB10Tが3msでネットワークカードが1msという結果だった。

次に「QUAKE Ⅱ」を使ってLAN対戦をしてみたが、プレイした感覚は、ネットワークカードで接続した場合と、体感速度はまったく変わらない。快適にマルチプレイが楽しめた。

USB10Tを導入する際に、一つだけ注意したいのは、クロスケーブルを使ったピアツーピア接続が出来ない点だ。ネットワークに参加するためには、ストレートケーブルを使って、必ずハブに接続しなければならない。

USB10Tは、よく考えられた便利なネットワークアダプターだ。これまでにも、パラレルやIrDAなどを経由するネットワークアダプターが商品化されていたが、USBはこれらのインタフェースよりもデータ転送速度がはるかに速いので、非常に快適に使うことができる。新しく購入したマシンにゲームのパッチやセーブデータを移動させたい場合に、一時的にLANに接続できるなど、一つ持っていると便利に活用できることだろう。



USBポートの形状はBタイプで、電源はパソコンから供給される

USB10Tは、Windows 98上で「Network Adapter」として認識され、ネットワークの設定手順はネットワークカードと同じだ

製品情報

対応OS：Windows 98
価格：1万4,800円
問い合わせ先：リンクシス・ジャパン　TEL 03-5259-5137
URL：http://www.linksys.co.jp/

最新デバイスドライバ情報

12月3日から12月23日までに更新されたデバイスドライバやファームウェアを集めた。今回紹介するドライバの中で最も注目されるのが、Matrox Graphics社が配布を開始したG200搭載カード向けOpenGL ICDドライバβ版だ。G200はこれまで、Direct3D Wrapperで「QUAKE Ⅱ」の動作をサポートしてきたが、今後は、正真正銘OpenGL ICDでの動作が可能になる。Millennium G200のユーザーは、QUAKE Ⅱや「HALF-LIFE」でTimedemoを計測して、Direct3D Wrapperとの違いを確認してほしい。

ビデオカード

メーカー名	製品名(ドライバ名)	対応OS、対応機種	バージョン	更新日
アイ・オー・データ機器	GA-RUSH6/PCI	Windows 95/98/NT 4.0	Ver.1.20	12月9日
URL:http://www.iodata.co.jp/lib/graphics/garush6pci.htm				
アイ・オー・データ機器	GA-7408/AGP2	Windows 95/98/NT 4.0	Ver.1.20	12月16日
URL:http://www.iodata.co.jp/lib/graphics/ga7408agp2.htm				
カノープス	SPECTRA 3200	Windows 95/98	Ver.4.10.01.0048 1.20.03	12月21日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/spectra3200.htm				
カノープス	SPECTRA 3200	Windows NT 4.0	Ver.4.10.01.0048-1.20.01	12月21日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/spectra3200.htm				
カノープス	SPECTRA 3200 PCI	Windows 95/98	Ver.4.10.01.0048-1.20.03	12月21日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/spectra3200pci.htm				
カノープス	SPECTRA 3200 PCI	Windows NT 4.0	Ver.4.10.01.0048-1.20.01	12月21日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/spectra3200pci.htm				
カノープス	SPECTRA 2500	Windows 95/98	Ver.4.10.01.0048-1.20.03	12月21日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/spectra2500.htm				
カノープス	SPECTRA 2500	Windows NT 4.0	Ver.4.10.01.0048-1.20.01	12月21日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/spectra2500.htm				
カノープス	PURE3D Ⅱ LX	Windows 95/98	Ver.1.40.02	12月14日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/pure3d2lx.htm				
カノープス	PURE3D Ⅱ	Windows 95/98	Ver.1.40.02	12月14日
URL:http://www.canopus.co.jp/download/pure3d2.htm				
クリエイティブメディア	Graphics Blaster RIVA TNT	Windows NT 4.0	Ver.4.03.00.2104-02.044	12月8日
URL:http://www.creaf.co.jp/main/tech/ftp/ftpnew.htm				
AOpen社	3D NAVIGATOR PA70	Windows 95/98	Ver.6.11.04	12月4日
URL:http://www.aopen.com.tw/tech/addon/vga/pa70d.htm				
AOpen社	3D NAVIGATOR PA70	Windows NT 4.0	Ver.6.00.15	12月4日
URL:http://www.aopen.com.tw/tech/addon/vga/pa70d.htm				
AOpen社	3D NAVIGATOR PA70(BIOS)	−	Ver.2.1b.17	12月4日
URL:http://www.aopen.com.tw/tech/addon/vga/pa70d.htm				
Matrox Graphics社	Matrox G200 OpenGL ICD for Windows 95/98	Windows 95/98	Beta1(Ver.0.0.032)	12月9日
URL:http://www.matrox.com/mga/drivers/unified_drivers/open_gl.htm				
Matrox Graphics社	Millennium G200	Windows 95/98	Ver.4.51	12月23日
URL:http://www.matrox.com/mgaweb/drivers/latest_drivers/ftp_millg2_w95.htm				
Matrox Graphics社	Mystique G200	Windows 95/98	Ver.4.51	12月23日
URL:http://www.matrox.com/mgaweb/drivers/latest_drivers/ftp_mystg2_w95.htm				

サウンドカード

メーカー名	製品名(ドライバ名)	対応OS、対応機種	バージョン	更新日
クリエイティブメディア	Sound Blaster PCI128 for DOS/V	Windows 95/98	Ver.4.05.1204	12月15日
URL:http://www.creaf.co.jp/main/tech/ftp/ftpnew.htm				
クリエイティブテクノロジー	Sound Blaster PCI128	Windows NT 4.0	Ver.4.00.1203	12月23日
URL:http://www.soundblaster.com/wwwnew/tech/ftp/ftpnew.html				
クリエイティブテクノロジー	Sound Blaster PCI64	Windows NT 4.0	Ver.4.00.1035	12月23日
URL:http://www.soundblaster.com/wwwnew/tech/ftp/ftpnew.html				
クリエイティブテクノロジー	Sound Blaster Live!	Windows NT 4.0	Revision 4	12月23日
URL:http://www.soundblaster.com/wwwnew/tech/ftp/ftpnew.html				
クリエイティブテクノロジー	Add-on Unreal Scenarios for Sound Blaster Live!	Windows 95/98/NT 4.0	Revision 1	12月17日
URL:http://www.soundblaster.com/wwwnew/tech/ftp/ftpnew.html				

ダイアルアップルーター、ターミナルアダプター

メーカー名	製品名(ドライバ名)	対応OS、対応機種	バージョン	更新日
アイワ	PV-JF5600(V.90アップグレード)	−	−	12月22日
URL:http://www.aiwa.co.jp/ss/v90/v90_menu.html				
アレクソン	ALEX-TD505(最新ファームウェア)	Windows 95/98/NT 4.0	Ver.1.11	12月19日
URL:http://www.alexon.co.jp/product/td505/505v111.html				
アレクソン	ALEX-TD505(最新ファームウェア)	Macintosh	Ver.1.11	12月19日
URL:http://www.alexon.co.jp/product/td505/505v111.html				
NEC	AtermIT60/D(最新ファームウェア)	Windows、Macintosh	Ver.1.01	12月16日
URL:http://aterm.cplaza.ne.jp/verup/it60_firm.htm				
NEC	AtermRS10(最新ファームウェア)	Windows、Macintosh	Ver.1.02	12月3日
URL:http://aterm.cplaza.ne.jp/verup/rs10_firm.htm				
ヤマハ	RTA50i(最新ファームウェア)	−	ReV.03.02.21	12月24日
URL:http://www rtpro yamaha.co .p/cgi-bin/Rev.3/rt-binary				

その他

メーカー名	製品名(ドライバ名)	対応OS、対応機種	バージョン	更新日
マイクロソフト	Windows 95最新モジュール(K6-2用アップデート)	PC/AT互換機		12月15日
URL:http://www.microsoft.com/japan/win95/modules/AT_711.htm				
ロジクール	ウィングマンゲームパッド(ドライバ&ユーティリティ)	−	Ver.3.10	12月11日
URL:http://www.logicool.co.jp/cs/dl.html#evr				
NEC	プレイスティック(PK-GP201)	PC-98NXシリーズ		12月3日
URL:http://download.pc98.nec.co.jp/module/peripheral/play/pk-gp201/win95/index htm				

BACK STREET, USA

史上最高齢のゲームデザイナーが「DIABLO」を王座からけり落とした?

Julann Griffin

40年もの長きにわたって世界のお茶の間をにぎわすテレビ番組「Jeopardy!」の考案者にして、現在もインタラクティブメディアで活躍するゲームデザイナー。簡単で常習性のあるゲームを制作する。

前回この連載を読んだ読者の中には、われわれネットワークゲーマーが少数派であることを痛感する自虐的なページだと勘違いしている人がいるかもしれないが、そんなことはない。あくまで日本からは見えにくいアメリカの裏事情を紹介するという趣旨の連載である。今回は、アメリカで大ブレイクしている、あるオンラインゲームサービスを紹介したい。　文/奥谷海人

最高齢ゲームデザイナーは女性だった

アメリカの首都、ワシントンDCから南西へ下ること200km。バージニア州の片田舎にあるシャルロッツビルには、家畜でにぎわう農場のほかにはこれといって珍しいものが存在しない。いや、正確に言うと、もう一つ、BoxerJam Productions社というゲーム開発会社があるのだ。

ここのリードゲームデザイナーを務めるのが、ジュラン・グリフィン(Julann Griffin)さん。本誌が知るところの、最高齢のゲームデザイナーにして、業界では珍しい女性なのである。そんな彼女が世界に名を轟かせたのは、もう40年も昔のこと。1950年代にラジオ(テレビではない)のコメディアンとして登場した後、番組のホストの経験もしたという。そして数年後、彼女は現在に至るまで続く世界一のクイズ番組、『Jeopardy!』※1を企画することになるのである。筆者には、アメリカ人女性に面と向かって年を聞くほどの根性はないので、以上の経歴から、皆さんなりに年齢を想像をしていただきたい。

battle.netを超えたBoxerJam.com

1995年になって、近所の散歩仲間※2と設立したのが、BoxerJam Productions社というゲーム開発会社なのだが、ここが運営するゲームサイトを知っている人は少ないだろう。

話はずれるが、われわれがオンラインゲームサービスと聞いて、まず思い浮かべるのはbattle.netではないだろうか。1997年の1月に正式公開されて以来、10ヵ月間で会員は100万人を突破し、延べ1600万回「DIABLO」がプレイされたという。1ヵ月に換算すると160万ゲームである。

BoxerJam.comは同じく1997年1月にスタートしており、1998年5月までのゲームのプレイ回数が2500万で、1ヵ月当たり、およそ150万回とbattle.netに迫る勢いがある。現時点での集計が詳しく公表されていないが、多い時で月500万回を超えるというから、事実上battle.netを超えたと言って差し支えないだろう。いったい、この成功の秘けつはどこにあるのだろうか?

日本初の取材敢行! 人気デザイナーの生の声を聞いた

現在、BoxerJam.comでプレイできるゲームは、「STRIKE A MATCH」「OUT OF ORDER」「TAKE 5」というクイズ形式のものと、最近発表されたボードゲームタイプの「NAPOLEON」である。

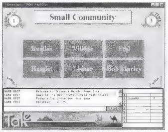
「言葉遊びのゲームだから外国の人には難しいけれど、特にNAPOLEONなんかは、アメリカ人の奥さんたちと英会話(チャット)の練習ができるかもね。ムフフ」とグリフィンさんは話す。彼女の意味深長な発言はまんざらウソでもなく、プレイヤー統計では80%が女性※3で、中でも25歳から44歳までの主婦が断トツで多いのだという。この理由について彼女は、「私が女性デザイナーだから、女性に受けるゲームを作り出したとは思っていませんよ。毎週追加していくクイズ※4を担当しているライターさんには男も女もいますし、うちの男性デザイナーが制作したTAKE 5もかなりの人気がありますからね。家事が一段落した時に、知識を探求する女性が増えたってことじゃないかしら」と解説する。

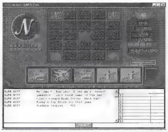
アメリカ国内だけでも1200万人の会員を保有するAOLと契約していることも、成功の大きな理由であることには違いないだろう。しかし、そのトラフィックの良さだけでは、多くのAOL会員、もしくはその家族を、何ヵ月にもわたって魅了し続けることはできないだろう。われわれの世代のデザイナーがミリオンセラーの開発に躍起になっているのを尻目に、次々と人気ゲームを作り出すグリフィンさん。この状況をどう分析しているのか最後に聞いてみた。「人気ゲームを制作する秘けつって二つあると思いますわ。一つは、簡単で分かりやすいゲームプレイであるということ。シンプルなのは何でもいいものよね。それからもう一つ、プレイヤーを絶対にばかだと見なしちゃいけないわね」

あなたがゲーム開発に携わっているなら、この言葉を毎朝3回復唱してみては。

AOL会員でなくてもアクセスできる。グリフィンさんがお勧めするように、NAPOLEONで婦人たちとチャットすれば英語力が付くかも

http://www.boxerjam.com/





いくつかの選択肢から正解を選ぶテレビ型クイズショーの王道を行くSTRIKE A MATCH(左)と神経衰弱のようなルールを採用したNAPOLEON(右)

※1 "歴史の100" "芸能の200" とかやっているクイズ番組。ソニー系列のCBSで制作している
※2 筆者の憶測。実際の役員メンバーはテレビ局出身の人が多いとか
※3 BoxerJam Productions社の統計による。この内、さらに80%近くが子供のいる家庭
※4 NAPOLEON以外のゲームは、毎週三つずつのクイズが追加されていくという仕組みになっている

SECRET FILE #00028

TRESPASSER

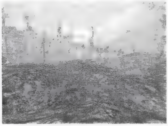
メーカー：エレクトロニック・アーツ・スクウェア

恐竜をじっくり観察したいあなたに贈る特選コマンド

のどかなようで、実は恐竜がうじゃうじゃいる島を冒険する「TRESPASSER」は、まるで生きているかのような恐竜のグラフィックがいちばんの見どころ。でも、怖くてなかなか接近できないよね。そこで、もっと近くで恐竜を見たいあなたのためのチートコマンドを紹介しよう。

Ctrlキー＋F11キーを押すと、画面左下にカーソルが出てきて文字が打てる。そこで「DINOS」とタイプしてEnterキーを押してみよう。なんと、恐竜の動きがピタッと止まってしまう。これで安心して触れるようになる。

また、「BONES」とタイプすれば、オブジェクトのアウトラインが表示される。このモードで表示されるものは、背景ではなく、動いたり動かせる物体だけだ。



さまよって歩いていると、なんと恐竜を発見だ。うっかり近づくと踏み潰されそう

しかし、動きを止めてしまえばこのとおり。触ったって平気なのだ。ちなみに、肉食恐竜の頭部を触ると、止まっていてもダメージを受けるぞ。また、アウトライン表示では、恐竜たちも四角い枠に囲まれて表示される

TRESPASSERのチートコマンド一覧

DINOS	恐竜の動きを止める
BONES	オブジェクトのアウトラインを表示する
BIONICWOMAN	ジャンプがやや高くなる代わりに、走るスピードが遅くなる
LOC	現在位置を表示
WOO	銃の弾薬が無限に
INVUL	無敵モード
TNEXT	次のチェックポイントへ移動
WIN	エンディングムービーを再生する

いかさま野郎チートコマンダー CHEAT COMMANDER

SECRET FILE #00029

STAR TREK THE NEXT GENERATION：KLINGON HONOR GUARD

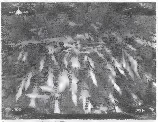
メーカー：メディアクエスト

驚きの新事実　クリンゴン人は平泳ぎで空を飛ぶ

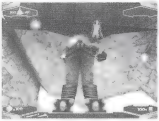
おでこにしわを寄せて汗臭そうなクリンゴン人が活躍するこのゲーム。実は、チートコマンドを組み合わせると、マップや背景をじっくりと楽しめるのだ。ゲーム製作者たちは世界観を味わってほしかったのだろうか。

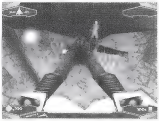
コマンドは、Tabキーを押してカーソルを表示させて入力する。「god」で無敵モードに入り、次に「ghost」で障害物をすり抜けられる。「hideactors」で敵やアイテムの表示を一切無くしておけば、のんびりとマップ見学ができるぞ。「fly」で自由自在に動き回れるから、ゲーム中は死角になっているところも見える。

さらに、「behindview 1」とタイプしてみよう。視点が後方追尾ビューに切り替わるのだが、フライモードのとき、主人公が平泳ぎしているという間抜けな事実が判明するぞ。



「allammo」で弾薬を最大にすると、ナイフも999本持てるようになる。これだけの本数をいったいどこに隠し持っているのだろう





「fly」で空を飛び、「behindview 1」で主人公の姿を映し出すと　なんと、平泳ぎで空を飛んでいるのだ。ほかのゲームのフライモードでも主人公はこんな格好なのだろうか

STAR TREK THE NEXT GENERATION: KLINGON HONOR GUARDのチートコマンド一覧

allammo	武器残弾が999になる
behindview 1	後方追尾視点になる
behindview 0	通常視点になる
flush	乱れた画像表示を復元
fly	フライモード
ghost	すり抜けモード
walk	フライモードとすり抜けモードを元に戻す
god	無敵モード
hideactors	動くオブジェクトをすべて消す
showactors	消したオブジェクトを表示
killall モンスター名	選択した敵を全滅させる
killpawns	すべての敵を全滅させる
suicide	自殺コマンド
slomo 数字	ゲームスピードの変更。通常値は1で、値が大きいほど速い
open マップ名	レベルセレクト

F-16 MULTIROLE FIGHTER
MIG-29 FULCRUM

メーカー：マイクロマウス

姉妹ゲームはチートも共通　しかし、意外なところに違いを発見

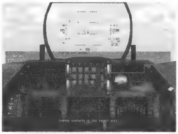
フライトコンバットシミュレーター「F-16 MULTIROLE FIGHTER」（以下、F-16）と「MIG-29 FULCRUM」（以下、MIG-29）は、まったく同じプログラムエンジンを使った姉妹ゲームだ。機種による特性こそ違うけれど、ゲームのシステムはほとんど同じなのだ。もしかしたら……と思って確かめてみたところ、なんと、チートコマンドも共通だったのである。つまり、これから紹介するチートはF-16とMIG-29 のどちらにも有効だ。

入力方法は、ゲーム中にTキーを押してチャットウインドウを呼び出し、コマンドをタイプしてEnterキーを押すだけだ。面白いのは、この両ゲームでは、無敵コマンドと呼べるものが何通りかあることだ。「damn that corner」では機体が壊れないので、地上に激突しても大丈夫だ。どこでも着陸できるぞ。「spindive」では、敵機の弾が当たらないという無敵モード。また、弾が当たっても傷つかない普通の無敵モードは「youre here forever」だ。最後の二つは、プレイする上で違いを感じることはほとんどないだろう。これと「damn that corner」を併用すれば何があっても安心だ。

さらに、ちっとも実用的ではないけれど、「paperairplane」で、なんと紙飛行機に変身してしまうのだ。ところが、ここでF-16とMIG-29それぞれの紙飛行機を見比べてみると、F-16は細身の紙飛行機で、MIG-29はやや翼の面積が広いのだ。コマンドを共通にしてしまうほどイージーなメーカーだと思ったが、マニアが喜びそうな飛行機の形状にだけはこだわったらしい。

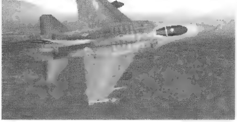
F-16 MULTIROLE FIGHTERと MIG-29 FULCRUMのチートコマンド一覧

you got what i need	弾薬無制限
big guip	燃料が一瞬にして満たんになる
food goes here	再発進
chiliburger	一瞬で修理する
damn that corner	衝突しても機体が壊れない
spindiv	敵機の弾が当たらない
youre here forever	通常の無敵モード
paperairplane	紙飛行機に変身して空を飛べる

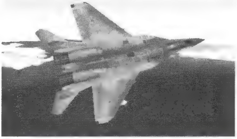


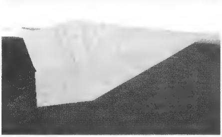
Tキーでチャットウインドウを呼び出してコマンド入力だ。入力はいつでも行うことができるので、無敵などのコマンドは離陸前に入力しておこう

F-16



MIG-29





「paperairplane」で、紙飛行機を自由に飛ばせる。戦場のはずなのに、なんだかのどかな雰囲気だ。二つの紙飛行機はぱっと見は同じだが、よく見るとそれぞれの機体の特徴が反映されているのだ

すべての疑問に答えます

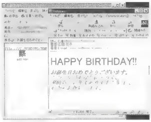
GAMER'S PIT

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

文／中島　渉

Q メールのやり取りをしていると、たまにHTML形式のメールが送られてきます。これは通常のメールとは違うものなんでしょうか？

（東京都・黒澤晴雄）



HTML形式のメールなら、HTMLタグを使うなどして、通常のメールではできないような表現もできます

メールによる「自動HTML化サービス」
http://www.med.hiroshima-u.ac.jp/tech/saru/WWW-Pages/Mail-ret/mail-ret.html

A 通常のメールは、文字のみで送受信されるものですが、HTML形式のメールは、HTMLで記述されたファイルをメールに添付して、相手に意思を伝えるものです。一般的な文字だけのメールとは厳密には異なりますが、メールを送ること自体は同じです。

HTML形式のメールでは、ポストカードのようにカラフルな絵を添えて送ることもできます。ただし、通常のメールとは異なり、ホームページの作成で使用されているHTMLで記述をしなければなりません。実際にはメールの内容をHTMLで記述するのではなく、HTMLで記述された別ファイルをメールに添付するといった方法がとられます。

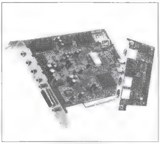
利点としては、ホームページのように情報量を多くできること、見た目がすっきりとして分かりやすいことが挙げられます。しかし、情報量が多いためにメール全体のサイズが大きくなってしまい、ダウンロードに時間がかかってしまうという欠点もあります。このために、HTMLで記述されたメールを添付する場合には、画像や音のファイルは添付させないのが一般的です。

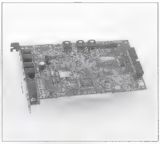
HTMLで記述されたメールを送る場合には、自動的に変換してくれるサービスを利用するのが手軽です。バースデーカードや、クリスマスカード、そして年賀状といった定例的なポストカードを送る場合に役立ちます。画像や音のファイルは、サービスを行っているサーバーに置かれていますので、メールの受信者は実際にこれらのファイルをダウンロードする必要はありません。

Q A3DやEAXなどの3Dサウンドは、ヘッドホンでも有効なのでしょうか？　（京都府・向坂 実）

A 近ごろ、3Dサウンド関連の話題はゲーム分野でも盛り上がってきています。これには、3Dサウンドに対応したハードウェアがリリースされてきたことに加えて、ゲームソフトでも対応をはじめたことに起因するでしょう。3Dサウンドの規格には、A3DとEAXの2種類がありますが、基本的な概念は同じです。

3Dサウンドの魅力は、臨場感にあります。右方向から左方向へ頭上を越えるジェット機の音をリアルに再現する映画館のような迫力のある音声や、音に包まれている感覚を家庭でも楽しむことができるのです。





ダイアモンド・マルチメディア・システムズの「Monster Sound MX300」（右）はA3D、クリエイティブメディアの「Sound Blaster Live!」（左）はEAXに対応したサウンドカードです

これを実現するためには、4スピーカー（前方に2スピーカー、後方に2スピーカー）の環境が必要となります。しかし、スピーカーが二つしかない場合でも、4スピーカーほどではないですが、3Dサウンドを楽しむことはできるのです（ただし、スイートスポットに座り、スピーカーの方を向いていなくてはいけませんが）。これは、ヘッドホンを使用する場合にも当てはまります。

battle.netには、いろいろなプレイヤーが集まってきます。最低限のマナーを守ってゲームを楽しみましょう

Q battle.netやMSN Gaming Zoneなどを使って、知らない人同士でマルチプレイをやるときの最低限のマナーについて教えて下さい。
（東京都・桑山耕作）

A ネットワーク上でも、公共の場と同様にエチケットがあります。これをネチケットと一般的に言われています。ネットワーク上でのコミュニケーションは、自分の顔や声が直接相手に伝わらないので、自分の意図を正しく伝えるためにも、必要最低限のマナー、エチケットを守らなければなりません。

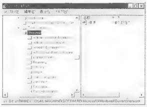
特に、ゲームの勝敗が関わってくると、感情的になりやすいものです。このため日常でのあいさつ以上に、乱雑な言葉を避け、丁寧なほうがよいのです。また、ほとんどの場合、英語が公用語となっています。日本に置かれているいくつかのサーバー以外では、日本語は通じないと考えて下さい。

まず、battle.netなど多数のプレイヤーが集まるサーバーに接続したときには、そのRoomにいる人へ「Hi」「Hello」など、簡単でもいいのであいさつをしましょう。そして、ゲームの開始時や終了時には、「Thanks」や「Good Games」など、相手へのお礼の言葉などを言うのが常識となっています。

ネットワーク上では、「言葉」が相手を知る手段のほとんどを占めています。乱雑な言葉しか使わない人であれば、周りのプレイヤーは悪い印象しか残りません。そのうちに、マルチプレイを一緒に楽しんでくれるプレイヤーがいなくなってしまうでしょう。

また、残念なことに乱雑な言葉を使っているプレイヤーも少なくないことも事実です。このときには、「売り言葉に買い言葉」とならずに、心を広くもって寛大にしていることも大切なことではないでしょうか。

Q ソフトに付いているアンインストーラーを使ってゲームをアンインストールしたのですが、「アプリケーションの追加と削除」のアプリケーション一覧に名前が残ってしまいます。この一覧から名前を消すにはどうすればいいのでしょうか？
（山口県・加藤晃一）



レジストリエディターを起動するとこのような画面になります。間違えた部分を削除してしまうことのないように、慎重に行って下さい。また、念のために変更を加える前に、レジストリのバックアップを忘れずに

A Windowsアプリケーションは、Install Shield Wizardによって簡単にインストールとアンインストールができるようになっています。このウィザードによってインストールされたソフトは、「アプリケーションの追加と削除」のリストに表示されます。そして、「アプリケーションの追加と削除」を使用してのアンインストールでも、ソフト付属のアンインストーラーを使用しても、リストから削除されます。

しかし、たまにご質問のような現象が起きてしまいます。この場合、ソフト名をリストから削除するためには、レジストリを操作する作業が必要となります。この作業は非常に難しく、下手をするとWindows自体が起動しなくなるかもしれません。また、レジストリを変更してWindowsが動作しなくなっても、サポートの対象外ですので、個人の責任で行ってください。

まず、「ファイル名を指定して実行」のウインドウから「REGEDIT.EXE」というプログラムを実行して、レジストリエディターを起動します。レジストリのリストから、「HKEY_Local_Machine¥Software¥Microsoft¥Windows¥CurrentVersion¥Uninstall」を開いてください。「Uninstall」のリストから、不要のソフト名のフォルダを削除すれば、「アプリケーションの追加と削除」からも削除されます。

なお、この作業を行うときは、レジストリのバックアップをとることをお勧めします。バックアップの方法は、レジストリエディターのメニューバーのレジストリから、「レジストリファイルの書き出し」をすれば行うことができます。

疑問、質問は編集部まで、Eメール(playonline@axela.co.jp)もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

CD-ROMの収録内容

ROOT

フォルダ	内容
3DMARK 99	3DMARK 99
ALIENS VS PREDATOR	ALIENS VERSUS PREDATOR
COUNTERBLOW	カウンター・ブロウ
CYBERSTRIKE 2	CYBERSTRIKE 2
DARK VENGEANCE	DARK VENGEANCE
FALCON 4.0	FALCON 4.0
HERETIC	HERETIC
HERETIC Ⅱ	HERETIC Ⅱ
INFINITE WORLDS	INFINITE WORLDS
KILLER TANK	KILLER TANK
LOOPIT	LOOPiTクライアントソフト
MOTO RACER2	MOTO RACER 2
NASCAR RACING 1999 EDITION	NASCAR RACING 1999 EDITION
NASCAR REVOLUTION	NASCAR REVOLUTION
ODN	ODN接続サインアップキット
REQUIEM AVENGING ANGELS	REQUIEM：AVENGING ANGEL
RUTHLESS.COM	Tom Clancy's RUTHLESS.COM
SKY-NET CRUISER	Microsoft Sky-Net Cruiser機体データ
TEST DRIVE5	TEST DRIVE 5、TEST DRIVE 5ムービー
TEST DRIVE OFF-ROAD 2	TEST DRIVE OFF-ROAD 2
THIEF	THIEF：THE DARK PROJECT
THUNDER BRIGADE	THUNDER BRIGADE
V2000	V2000、V2000ムービー
VIPER RACING	VIPER RACING
WARZONE2100	WARZONE2100

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95、もしくはWindows 98を使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。

CD-ROM利用上の注意

対応機種について

収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されていない場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームはFM-Vシリーズなど一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

動作保証について

付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがいくつかあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが破壊されるなどの問題が生じましても、編集部で責任は負いかねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お願いいたします。

READMEファイルについて

各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1度目を通しておいてください。

著作権について

収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

DirectXについて

収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかわからない方は、インストール前に各パソコンメーカーへお問い合わせください。

サポートについて

収録のソフトはすべて体験版またはシェアウェア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

体験版のヘルプファイルについて

収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルがついていないソフトもあります。簡単な操作方法などについては当ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahoo!などの検索ページで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、または関連書籍などを参考にしてください。

必要環境について

CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必須または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README.TXT、開発元のホームページなどをご覧ください。

収録ソフトのインストール方法

3DMARK 99
①付録CD-ROMの3DMARK 99フォルダに収録されている[3DMARK99.EXE]をダブルクリックしてください。
※ベンチマーク計測プログラムです。ゲームではありません。

ALIENS VERSUS PREDATOR
①付録CD-ROMのALIENS VS PREDATORフォルダに収録されている[AVSP.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

カウンター・ブロウ
①付録CD-ROMのCOUNTERBLOWフォルダに収録されている[CBCENOZOIC.EXE]をダブルクリックしてください。
※解凍先のフォルダはデフォルトのままにしてください。

CYBERSTRIKE 2
①付録CD-ROMのCYBERSTRIKE 2フォルダに収録されている[CS2SHAREWARE.EXE]をダブルクリックしてください。

DARK VENGEANCE
①付録CD-ROMのDARK VENGEANCEフォルダに収録されている[DV_DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

FALCON 4.0
①付録CD-ROMのFALCON 4.0フォルダに収録されている[F4DEMO1.ZIP]と[F4DEMO2.ZIP]を、WINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで同一のフォルダに解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

HERETIC
①付録CD-ROMのHERETICフォルダに収録されている[HTIC_V12.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②MS-DOSプロンプトを起動し、USモードにしてください。
③解凍先のフォルダに移動し、「INSTALL.BAT」を実行してください。

HERETIC II
①付録CD-ROMのHERETIC IIフォルダに収録されている[H2_DEMO USA.EXE]をダブルクリックしてください。

INFINITE WORLDS
①付録CD-ROMのINFINITE WORLDSフォルダに収録されている[IW993BETA1(1).EXE]をダブルクリックしてください。
②インストール終了後、付録CD-ROMのINFINITE WORLDフォルダに収録されている[IW9935BP.EXE](パッチファイル)をダブルクリックしてください。

KIILER TANK
①付録CD-ROMのKILLER TANKフォルダに収録されている[KILLERTANK_CUT.EXE]をダブルクリックしてください。

LOOPiTクライアントソフト
①付録CD-ROMのLOOPITフォルダに収録されている[はじめにお読み下さい.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。
②LOOPiTを使用するには登録(無料)が必要です。登録方法については、スタートメニューから[プログラム]－[LOOPiT]－[MANUAL]を選択してマニュアルを参照ください。

MOTO RACER 2
①付録CD-ROMのMOTO RACER2フォルダに収録されている[MOTO2DEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

NASCAR RACING 1999 EDITION
①付録CD-ROMのNASCAR RACING 1999 EDITIONフォルダに収録されている[NR1999D.EXE]をダブルクリックしてください。

NASCAR REVOLUTION
①付録CD-ROMのNASCAR REVOLUTIONフォルダに収録されている[NASCARREVDEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内に収録されている[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

ODN接続サインアップキット
①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[ODNSIG~1.EXE]をダブルクリックしてください。

REQUIEM : AVENGING ANGEL
①付録CD-ROMのREQUIEM AVENGING ANGELSフォルダに収録されている[REQDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。
※Glide対応のビデオカードが必須です

Tom Clancy's RUTHLESS.COM
①付録CD-ROMのRUTHLESS.COMフォルダに収録されている[RUTHLESS_DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

Microsoft Sky-Net Cruiser機体データ
①付録CD-ROMのSKY-NET CRUISERフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。
※この機体データをインストールするには、Microsoft Flight Simulator 98製品版が必要です。
©&℗1983-1998 Microsoft Corporation. All rights reserved.

TEST DRIVE 5
①付録CD-ROMのTEST DRIVE5フォルダに収録されている[TD5DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

TEST DRIVE 5ムービー
①付録CD-ROMのTEST DRIVE5フォルダに収録されている[TD5.MPG]をダブルクリックしてください。

TEST DRIVE OFF-ROAD 2
①付録CD-ROMのTEST DRIVE OFF-ROAD 2フォルダに収録されている[TDOR23DFXDEMO.EXE](Glideバージョン)もしくは[TDOR2SOFTDEMO.EXE](DirectDrawバージョン)をダブルクリックしてください。

THIEF : THE DARK PROJECT
①付録CD-ROMのTHIEFフォルダに収録されている[THIEF_DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。ファイルが自動的に解凍されます。
②解凍先のフォルダ内にある[THIEFD.EXE]をダブルクリックしてください。

THUNDER BRIGADE
①付録CD-ROMのTHUNDER BRIGADEフォルダに収録されている[TBRIGADEDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

V2000
①付録CD-ROMのV2000フォルダに収録されている[V2000_3LEVEL(1).ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダの中のDEMOS¥3DEMO.ENの中にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

V2000ムービー
①付録CD-ROMのV2000フォルダに収録されている[V2000PC.MPG]をダブルクリックしてください。

VIPER RACING
①付録CD-ROMのVIPER RACINGフォルダに収録されている[VIPER22.EXE]をダブルクリックしてください。

WARZONE2100
①付録CD-ROMのWARZONE2100フォルダに収録されている[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

Play Online SQUARE
読者コーナー

Play Online SQUAREでは、読者のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

12月号の川島さんも言ってましたけど、最近のゲームはつまらんと思います。僕はコンシューマーばっかりやってましたが、ゲームなんてこんなもんかと思ってました。でも、Play Onlineをくまなく読んだら、ちょっと「Age of Empires」やりたいなーって思ってしまいました。(宮城県・三上敏行)

ゲームの可能性は、まだまだたくさん残っているんです。Age of Empiresも、多くのユーザーを引きつけている良質なネットワークゲームですよ。さまざまな時代と、世界各国の地域が舞台になるゲーム内容なので、長く楽しめますし、自由度も高いと言えます。また、とっつきやすい上に、奥が深いゲームシステムにはハマること間違いなしでしょう。是非プレイしてみてください。

今回、初めてこの本を買いました(初めて知った……)。11月号のフライトシミュレーターのパーフェクトガイド、読みたいのでバックナンバー買うつもりです。洋ゲーの記事が多くていい感じです。次号からは毎月買います。(鳥取県・小塚雅広)

ファンの心を力強く揺さぶった、11月号のフライトシミュレーターパーフェクトガイド。いまだにバックナンバーが売れ続けているようです。今後も、ゲームファンの心をわしづかみにするような企画を続々とお届けします。お楽しみに!

いろいろな雑誌を読みましたが、これほど自分の興味に合った記事ばかり掲載されている雑誌は見たことがありませんでした。手に取って見てみるまで分からないものですね。近所の本屋の陳列ではタイトルしか見えてなかったので、てっきりPlay Station関係の雑誌だと思ってました。交ぜて置いてる本屋も悪いんだけどね。何はともあれ「良い」です。(大阪府・小野　修)

Play Onlineの発売日を毎月楽しみにしています。取り上げるゲームや、ゲームデザイナーのインタビューなど、知りたい情報をたくさん取り上げており、ゲーム雑誌の中では1番だと思います。CD-ROMに入っているデモのタイトルも良く、Play Onlineは今までの雑誌とは雰囲気が違って最高だ。これからも今のスタイルで頑張ってください。毎月必ず買います(ホームページも見たよ)。(岐阜県・稲垣範彦)

新年早々、うれしいお手紙ですね。ありがとうございます。1999年もぜひ本誌の応援のほど、よろしくお願いいたします。今年は、ネットワークゲームが本格的にブレイクしそうな予感がします。ネットワークゲームの専門誌である本誌にとっても、1999年は飛躍の年にしたいですね。ウサギ年ですし。

国内発のネットワークゲームをもっと多く特集してほしいんです。外国のゲームは面白いものもたくさんありますが、いざネットワークで、となると抵抗があり、なかなかやれません(英語が苦手なので)。そう思うと、日本のゲームがいちばんやりやすいかもと考えてしまいます。(世田谷区・斎藤裕美)

そうですね。確かに母国語でのコミュニケーションのほうが、よりプレイに没頭できることでしょう。日本でもネットワークゲームの魅力と可能性に着目する人たちが増えてきているようで、これからは国内発のネットワークゲームもどんどんリリースされていくことと思います。もちろん、そうなったら本誌でも紹介していきますよ。ご期待くださいね。

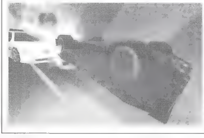
とにかくカーレースのゲームが大好き。体験版を見ると、つい買ってしまう。体験版を次々とインストールしてマシンは満杯状態。いつも親に怒られる。それなら、くだらない心配してないでインターネットに接続してくれー! Play Onlineこれからも買っちゃうぞー!!(神奈川県・佐藤隼祐)

ふっふっふ。今月号の付録CD-ROMにもレースゲームの体験版が収録されています。Play Onlineは、これからも買われちゃうぞー!!

PO.NET NEWS

人とのコミュニケーションが重要なネットワークゲーム。そこには現実の世界と同様に、さまざまな人間関係があるはず。Play Online SQUAREでは、そんなネットワーク上で起こった事件のレポートを募集しています。

他人に自慢したくてしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの輝かしい瞬間を誌面に掲載します。編集部まで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーのご返却はできませんので、あらかじめご了承ください。



自慢ショット

「ニードフォースピードⅢ ホットパーシュート」のポリスチェイスモードが好きだ。華麗なテクニックでポリスを振り切る快感がたまらない。業を煮やしたポリスは、先日ついに私の息の根を止めようと刺客を送りこんできた! その結果、……燃やされました。(秋田県・バンゲリングボーイ)

うわー、本当に燃えてますねぇ。しかも、逆さまになってますねぇ。なかなか緊迫感のあるショットです。ところで、なぜポリスが刺客を?

Play Online SQUAREへの投稿方法

アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、または電子メール(playonline@axela.co.jp)で、お願いいたします。

〒153-0042
東京都目黒区青葉台 3-1-12
株式会社アクセラ
第二編集局 Play Online編集部
○○○○係

Play Online SQUAREに採用させていただいた方には、Play Online特製グッズを差し上げます。

ネットワークゲーマーのための英会話

文／菅原有香

第10回 NPCの砕けた表現を理解しよう <BALDUR'S GATE編>

今回は、今月号の特集でも取り上げられているネットワークRPG、「BALDUR'S GATE」の中で使われる英語表現を解説する。ノンプレイヤーキャラクターが使っている、非標準英語による一般的なスピーチとその翻訳を紹介していこう。BALDUR'S GATEの世界に生きる人々の、独特な雰囲気あふれる言い回しを理解する助けとなれば幸いだ。

Hello Travelers. 今回のテーマとなるゲームは、壮大なストーリーと確立されたシステムが売りの超大型ネットワークRPG、「BALDUR'S GATE」(以下、BG)だ。1人で遊ぶもよし、仲間と冒険の旅に出るもよしのBGだが、英語の難しい表現がやたらと多いのは困りもの。加えて、ノンプレイヤーキャラクター(以下、NPC)のスピーチのほとんどに、やや時代がかっていて、なおかつ砕けた口調の英語が使われている。標準英語なら理解できるプレイヤーでも、このゲームのNPCが使うひとくせあるせりふ回しには、混乱させられることだろう。

ストーリーに深く関わるキャラクターのせりふは、ゲームの面白さを損なう恐れがあるので触れることはできない。そこで、街にいる標準的なNPCのせりふとその訳をここでは紹介しよう。前回までのULTIMA ONLINE編で紹介した知識が、非標準英語や古英語の理解に思いのほか役立つはずだ。ささいなことでも、知ることによってゲームの楽しみは深まることだろう。

Nobleman&Noblewoman(貴族)のスピーチ

貴族たちは古典的な話し方をするが、英語表現は崩れておらず、正統的な文法が使われている。

Away with you beggar.
あっちへ行け、物ごいめ
No time to chit chat.
くだらないおしゃべりをしている時間などないぞ

一般人からなるパーティーに対して、貴族の態度は尊大だ。好意的に声を掛けてもらえることはまずない。

Do you mind? I'm off to go shopping.
ごめんなさい、買い物に出かけますの

貴族の女性はこちらの話など意に介しておらず、自分の生活に夢中のようだ。

Innkeeper(宿屋のおやじ)のスピーチ

貴族のスピーチに比べると、やや表現が崩れている。

My hotel's as clean as elven arse.
うちの宿はエルフのケツぐらいきれいだぜ
My rooms are the best kept on the Sword Coast.
うちの部屋はソードコーストでいちばん手入れがいいんだ

注：arse=ass。

Watcher(番兵)のスピーチ

I should'a joined an army.
軍隊に入っときゃ良かったなぁ

Candlekeepの見張り番兵のせりふ。前回取り上げたshould'a～＝should have～(～すべきだったのに)が使われている。

Commoner(街の人々)のスピーチ

かなり標準から外れた言い回しが目立つ。

Yer a long tongued lout, ain't ya?
おまえはずいぶんおしゃべり好きな奴だなぁ

注：Long-tongued＝話好き、おしゃべり。lout＝ならず者、田舎者、無作法なやつ。ain't ya？＝aren't you？(～ですね：同意や確認を求めるときに使われる)。

Hey, git outta me way, ya crummy logger head.
おい、どけよ、うすのろ

注：crummy logger head＝うすのろの丸太ん棒頭野郎、とでも言おうか。いずれにせよ、褒めてはいない。

街の男性陣は、主人公の冒険者パーティーの一団をあまり快く思っていないようで、粗雑な物言いが目立つ。中には、面と向かって悪口を言い放つ者もいる。紹介した二つの例は、標準英語から大きく外れているものだ。Git outtaなどその最たる例で、標準英語に直すならばget out ofになる。

このような例は、町民のせりふに非常に多い。YouはYa(格変化によってはYe)、YourやYou areは、たいがいYerにすり替えられている。身分が高くない者のスピーチは、発音をそのままつづったもので表現されているようだ。

Yer a handsome bunch, ain't ya?
あら、なかなかいかした人ね
My hubby don't want me talking to no strangers.
主人は私が見知らぬ人と話すのを好みません

こちら二つは女性のせりふ。珍しいよそ者が好きな女性と、夫に従い、見知らぬ者を警戒して恐れる奥さんといった2パターンが見られる。やはり標準の英語とは違った言い回しが目立つ。

Boy(子供)のスピーチ

You funny lookin'.
変な格好！
Mother said not to talk strangers.
お母さんが、知らない人と話しちゃいけないって

重要なクエストや情報を、子供が提供することはほとんどないので、たわいもない会話が大部分を占める。意外と言葉は崩れていない。

Bartender(酒場の主人)のスピーチ

Ye want some whiskey.
酒が欲しいんだろ
I got some cheap ale for ya.
あんた用に安いエールを用意したよ
-burp- I gotta stop dippin into me own ale.
—ゲップ　自分にエールを流し込むのはやめとくか

うわさ話の宝庫である酒場。ここのおやじは、屈託なく冒険者のパーティーにも話し掛けてくる。やはり、街の人々と同じく、発音をそのままつづったかのような、現代の標準英語とは違ったスピーチが見られる。ちなみに、エールとはビールの一種。

Imoen(主人公の幼なじみのNPC)のスピーチ

最初に仲間になってくれるNPCである、主人公の幼なじみのImoen。名前の付いているNPCの代表例として、彼女のスピーチを少しだけ紹介する。彼女はかなりラフな話し方をする。悪く言えば、かなり言葉遣いが悪いのだ。

Yer a queer fellow.
あんたって変なやつよね

ほかのNPCの例のように、You are が Yerにすり替わっている。それにしても長い付き合いの友達に「変」とは……。

Back home, PuffGuts would always tell me a story.
帰ろうよう、太っちょおやじがよく話をしてくれたっけ

PuffGutsとは、Candlekeepの宿屋兼武器屋のWinthropのこと。なぜかImoenはこのように呼び続けているのだ。

Mutton mongerin riff raff.

これは、単なる言葉遊びに近いもので、ほとんど意味はない。Imoenが常におふざけ主義な生き方をしているのがうかがえる。どんな深刻な状況でも彼女はこうなのだ。ちなみに、muttonは羊肉、mongerinは本来mongeringであり、「何かをほそぼそと売ること」を表わす。riff-raffは「人間のくず、ろくでもないやつ」といった意味だ。

名前の付いているNPCには、それぞれはっきりとした性格付けがなされており、紹介した汎用的なスピーチをはるかに超えた自己主張を見せてくれる。Imoenがその良い例だ。それらを楽しみながら冒険の旅に出てみるのも悪くないだろう。

Play Online 3

March No.010

発行人：小島文隆
編集人：宮崎秀規
発行所：株式会社アクセラ　第二編集局
Play Online編集部
〒153-0042　東京都目黒区青葉台3-1-12
電話03(3464)8260（大代表）
電話03(3464)8258（編集部）
FAX03(3464)8259
電話03(3464)8285（販売部）
電話03(3464)8275（広告部）
発行日：1999年3月1日（毎月1回1日発行）
1998年9月30日第三種郵便物認可

編集長：辻　英之

デスク：長尾真樹

編集：坂之上延隆／柳田文雄／佐藤啓二／福士貴光

アートディレクター：佐伯　誠

アメリカ駐在：Kaito Okutani

表紙イラスト：横山　宏

イラスト：S.Kohei

DTPデザイン：ビックジェイ株式会社
株式会社東京トランスメディア
パワーハウス／登勢子

写真：吉田　武／大澤　誠／神田喜和

印刷：凸版印刷株式会社

●本誌で紹介しているゲームの内容、攻略法などに関する質問は、編集部ではお答えできません。
●付録CD-ROMに収録してあるソフトウェアの著作権は、提供元各社が保有します。
●本誌掲載記事の無断転載を禁じます。

Copyright©1999 AXELA Corporation

Play Online
4月号予告（2月24日発売）

特集1　最新パソコンゲーム徹底攻略

プレイするたびに新しい発見がある特大スケールの完全ネットワーク仕様RPG「EVERQUEST」の最速詳報、「FALCON 4.0」の実戦テクニック満載の攻略情報など、ネットワークゲーマー必見情報を特大ボリュームで掲載。

特集2　国内ネットワークゲーム完全情報

1999年は、本格的なネットワークゲームが国内でも多数リリースされる。ジャンルも初心者向けの簡単なものから、本格RPGまで非常に多彩だ。この特集では、海外製ゲームに肩を並べるハイクオリティな国内のネットワークゲームを厳選し、総力取材をして得た情報をお届けする。

別冊付録　ダークアイズComplete Guide フェアホープの歩き方

サービス開始のカウントダウンが始まった「ダークアイズ」。これに併せてPlay Onlineオリジナルの別冊付録を作成。オーガル・インファンの種族別データはもちろん、惑星フェアホープで生き抜くためのノウハウをたっぷり掲載。開発元の完全協力で得たデータもぎっちり詰め込んだ永久保存版だ。

編集後記

■最近、電車に乗ると「携帯電話の利用はやめてね」的なアナウンスが流れる。次にやってほしいアナウンスが、「暖房をいれてるから上着を脱げ」的アナウンスだ。この季節、満員電車に乗ると、必ずサウナばりの発汗をしている男を見掛ける。そういうやつに限って、モコモコのダウンジャケットもしくはボア付きのジャンパーで冷気シャットアウトモードになっている。また、モコモコ＋マフラー＆ニット帽という、エスキモー気取りの男もたまに見かける。あの人たちの家の暖房設定温度は何度ぐらいなんだろうか？　(with t)

■気が付けば1999年。戦慄の貴公子“プリンス”や大昔の高名な占星術師が注目していた年だ。そんなことはどうでもいいのだが、たとえ、物騒で退廃的な世の中になったとしても、個人的には『STAR WARS』の新作が無事に公開され、「DUKE NUKEM FOREVER」でDUKEのバカップりが見られればいいと思っている。「お前はいったい何歳なんだ」と言われそうな編集後記ばっかり書いているので、来月からは政治を風刺したネタにする。　（長尾）

■特集2で、SiNのTimedemoを計測したところ、予想以上に重たいゲームであることを思い知らされました。最低動作環境となっているPentium 166MHzを搭載したマシンに、Viper V330を挿して走らせてみたところ、Software Rendererモードで3.9fps、Pentium II 400MHzを搭載したマシンで試しても14.6fpsというありさま。QUAKE II であれば、Pentium II 400MHz搭載機で30fps以上は出るはずだが、Riva 128程度のビデオカードでSiNをプレイするのは無理なのか？　（坂之上）

■学生時代、割と夢中になって聴いた音楽はブルースである。そんな私にとって、「RAILROAD TYCOON II」は、かなりグッときたタイトルだ。全シナリオのBGMにはブルースが選曲され、カントリーブルース（1950年代風）とモダンブルース（1970年代風）の2パターンがある。プレイ中に聴いていると「ホケーッ」としてしまうほど、やけにくつろげるのだ。休日の昼下がり、酒でも飲みながらプレイしたい人にお勧めしたい。　（ヤナギ）

■ときには眠れない夜もある。寝る直前に考えていたことが頭の中でどんどん展開され、かえって目がさえてきてしまうのだ。気を紛らわすためにたばこを一服したりするが、一向に効き目はない。気が付くと外が明るくなってきてたりして、ますます気持ちは焦ってくる。うっかり眠ってしまうと、寝坊してしまう可能性もある。どうしよう？　などと迷っているうちに出勤する時間になってしまうのは、たいていが月曜日。単に、休日に眠りすぎてるだけなのだが……。それでも休日はたくさん寝たいのだ。　（K児）

■編集作業が終われば、1年ぶりに北海道に帰れる（この号が出るころには、とっくに戻ってきているが）。ようやく、私にも冬が訪れるのだ。北国出身の私にとって、雪の無い冬は実感がわかない。冷たく澄んだ空気に一面の雪景色。家の中は快適なほど暖かく、食べるものすべてがおいしく感じられる。冬とは、私にとって最高の季節なのだ。　（ふく）

■私はイチゴのショートケーキがとても好きだ。新しい店を見つけては必ずイチゴショートを購入する。昔、世田谷にあるヴォアラという店がおいしかったが、人気が出たせいか、少し味が落ちた。最近見つけた穴場としては、新百合ヶ丘にあるピラミッドという変わった名前のケーキ屋。北海道産の純生クリームが絶妙のおいしさ。近くの方は一度食べてみてください。あなたのケーキ情報お待ちしています。　（佐伯）

Play Onlineのホームページでは、各ゲームメーカーへのリンクやアップデート情報など、ネットワークゲーマー必見の情報満載です。また、本誌で伝えきれなかった最新情報や、ネットワークゲーマーのための掲示板も用意しました。ぜひ、一度ご覧ください。

URL　http://www.play-online.com/

訂正とお詫び

弊誌2月号に誤りがありました。
p.117の「FLY!」と「KLINGON ACADEMY」のインフォメーションが入れ替わっていました。また、p.138のQUAKE IIの回答の最終行が抜けていました。正しくは、「Player SetupのDownload Optionでオンにしてみてください。」となります。
読者の皆さまならびに関係者の方々にご迷惑をおかけしましたことをお詫びし、訂正いたします。

広告索引／広告企業URL

表4	セガ・エンタープライゼス	www.sega.co.jp/
表2見開き	NTTデータ	www.gamersdream.ne.jp www.sega-nextech.co.jp
表3	ツクダシナジー	
p.002,003	日本テレコムODN	www.odn.ne.jp/
p.006,007	アートディンク	www.artdink.co.jp/
p.008	日本システムサプライ	www.titan.co.jp/
p.009	スターフィッシュ	www.iijnet.or.jp/starfish/

世界のデジタル・エンタテインメントをお届けします
エクスクルーシブ・ディストリビューション（販売元）：ツクダシナジー株式会社
東京都新宿区高田馬場1-24-16内田ビル〒169-0075 / TEL：03-5272-8955 / FAX：03-5272-8490 / Information@tsy.co.jp
Tsukuda・Synergy

資料請求 No.H03

Play Online 3 1999
株式会社アクセラ
1999年3月1日発行 毎月1回1日発行 第2巻第3号通巻10号 1998年9月30日第三種郵便物認可
発行人／小島文隆 編集人／宮崎秀規 編集長／辻 英之 〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12
電話03-3464-8258(編集部) 電話03-3464-8285(販売部) 電話03-3464-8275(広告部)

T1117791030983
Printed in Japan 凸版印刷株式会社
©1999 AXELA Corporation
雑誌17791-3 定価:980円 本体933円

scanned & edited
by kitsunebi